Книга Традиции Орден Гермеса (1-я редакция)

Переводчики:	Русская борзая, alex56
Редакторы:	LB, Тохта-найон
Составители:	alex56
Большая благодарность:	

Данный перевод является результатом коллективного перевода группы авторов. В случаи, если вас не упомянули среди них или в тексте встречаются ошибки, напишите мне

(alex56). Составители не несут ответственность за содержание и качество перевода.

Содержание

ВСТУПЛЕНИЕ.....3
СНОСКА 1: КОНСПЕКТ ХРОНОЛОГИИ.....12
СНОСКА 2: CONJUNCTIONES DOMENCTIONES.....33
СНОСКА 3: ГЕРМЕТИЧЕСКИЕ ДОМА.....61
СНОСКА 4: CONJUNCTIONES EXTERNAE.....102
ПРИЛОЖЕНИЕ: ARS MAGICA ET MISCELLANEA.....110

ВСТУПЛЕНИЕ[1]

Another damned, thick, square book! Always scribble, scribble, scribble! Eh, Mr. Gibbon?
– Wi lliam Henry, Duke of Gloucester, upon receiving Volume II of Edward Gibbon's Decline and Fall of the Roman Empire, 1781.[2]

27.06.1997, 07:20 по Гринвичу

Порядковый №1251/4/1997.06.27.1

Кому: Аурис Галине Гриценко, Часовня Горизонта

От: Махмета Кемаля, Ученика, Часовня Оксфорда

Re: Азбука для послушников 37-я ред.

Последние ссылки: 1251/4/1997.05.12.1, -.2, 23/6/1997.06.04.1

Уровень секретности: нет

Уважаемая Мастер (и редактор) Гриценко!

Благодарю за то, что переправили мне эскиз следующего варианта Азбуки. Я читал его, пока не заслезились глаза, и у меня накопилось много замечаний.

- **Размер и масштаб:** Экспоненциальный рост объема Азбуки беспокоит меня, и, несомненно, это – новое – издание вызовет ужас у новых послушников. Должен признаться, что после 2500-й страницы я начал пролистывать

[1] Далее перевод: Русская борзая; ред. LB.

[2] Еще одна проклятая, толстая, традиционная книга! Вечно каракули, каракули, каракули! А, господин Гиббон?
–Уильям Генри, герцог Глочестерский, после получения II тома «Заката и падения Римской Империи», 1781

страницы. Конечно, новообращенный Герметист должен приобрести бесчисленные знания, но, с одной стороны, процесс познания бесконечен, а с другой – множество знаний конкретно в этой книге не имеют отношения к делу.

К примеру, действительно ли нужно послушнику на первом году обучения знать, что между 1006 и 1047 гг. Гиминис Безумный из Дома Вердитиус создал талисманы с тайными ловушками? Эти устройства теперь утеряны, не говоря уж о самом Доме Вердитиус, и, тем не менее, в разделе первом представлено подробное их обсуждение (на стр. 565-584) с безотлагательностью, уместной для «новостей дня».

Привычка сохранения *всего* материала из *всех* предыдущих изданий – всех примечаний, примечаний к примечаниям – превратила Азбуку в бардак и бордель. Это – тяжело. На плечи послушника и так возложено достаточно тяжестей, как я помню по своим недавним дням в Дойсстепе и Горизонте.

- **Методология:** Помимо длины, как я полагаю, против наших лучших намерений действует и природа текста. Цитирую освященную веками Paraenesis Primus[3] (стр. 24):

Величав Орден Гермеса, долга его родословная, огромны его знания. Что до богатств его, то ни одна Традиция не накопила столь обширных: наибольшее число Магов и Часовен; набольшее число Мастеров и Архимагов; наиогромнейшие библиотеки; наиглубочайшее понимание Искусства. Что до влияния его, то ни одна другая Традиция не обладает таковым: крепкими связями с торговцами и

[3] «Первое руководство» (лат.). - LB

учеными; пактами о службе, связывающими бесчисленных обитателей Умбры; древнюю Капеллу Дойсстеп. Что до истории, то ни одна другая Традиция не может заявлять о столь длинной: миллионы поколений; кодификация обучения волшебству; 10000 достижений в Высокие Мифические Века; формулировка Сфер; наконец, создание самих Традиций.

Кто из магов любой соперничающей Традиции, как бы опытен он ни был, может похвастаться своим знанием перед последним нашим Адептом? Какой иной маг может предложить хоть кусок теории в обоснование своей магии? Первобытный шаман с помощью своих барабанов и трещоток отдает свое тело духу, которого не знает. Церковник своими песнями молит, как дитя, богов об одолжении. Экстатик со своими пороками сгорает, как метеорит, и исчезает, а ведьма с ее кровавыми ритуалами возносится лишь чтобы порождать. Даже Акашик со своими медитацией и упражнениями ищет пассивное довольство в ложной вере. Тем временем, Герметист с твердой волей приказывает: «Делай!» И делается.

В целом верно, и изящно выражено в высоком старом штиле. Я не критикую напыщенный стиль позднего Мастера тер Хоорста. В менее политизированной обстановке он мог бы добавить ссылку на моего Батюшку, Мастера Портоса, который даже во времена тер Хоорста был, бесспорно, высшим из магов. Но провокативный настрой этого пассажа, выдающий обучение автора среди Титалусов, теперь также выдает большинство членов Ордена – возможно, потому, что каждый новый послушник сталкивается с ним прямо в данной Азбуке последних шести изданий.

Я разделаю мнение многих: Орден существенно вредит своей цели, отчуждаясь от союзных – не «соперничающих», я надеюсь – Традиций. Во время исследований в архивах Горизонта я встречал много магов Традиций. Вы, Мастер Гриценко, не удивитесь, узнав, что, почти все без исключения, они не доверяли мне и заодно всем остальным магам Ордена, хотя мы не нанесли им вреда. Бабские сплетни отравили их уважение. Это не поможет нам в борьбе против общих врагов – Технократов, Бешеных и Падших.

Сам Горизонт показал нам пагубные последствия былой надменности. Если бы мы наладили звуковую связь с остальным Советом Девяти, я думаю, Мастер Портос не счел бы необходимым вызывать на поединок Первого Мастера сао Криставао, а остальные маги Совета не поощрили бы этот поступок. Я считаю последовавший политический раздрай внутри Ордена поучительным. (Конечно. Я поддерживаю действия Батюшки; я не одобряю лишь условия, обусловившие его).

Если обычная вежливость ничего не значит в Ордене, банальный прагматизм подсказывает, что эта новая редакция Азбуки должна предложить новый, более умеренный подход. Она должна помочь послушникам (и, возможно, некоторым Мастерам) понять, что все Традиции разделяют, каждая по-своему, чувство чуда, которое нас объединяет; уважать и поддерживать их членов; делиться нашими знаниями, не смотря на них свысока. Уверенные в своей силе, неужто мы не можем позволить милость духа?

- **Мракобесие:** Рассмотрим следующий отрывок из *Пролегоменона* (стр. 44):

Новообращенный должен выучить весь этот текст до самого конца, укрощая бестолковость и подчиняя концентрацию, прежде чем сможет возвыситься до второго уровня, к каковому месту большая часть неразберихи должна быть устранена, подобно тому как солнце разгоняет ночь. Поелику это есть единственный способ к Истине, по которому идут Ищущие; и посредством которого они, путешествуя во тьме, точно достигают света и познают его лучше в нужде. Это освященный веками путь, но тяжкий и трудный для понимания душой в большей степени, чем телом.

Мое послушание закончилось три года назад, и моя голова только сейчас прекратила гудеть. Мне пришлось выучить латынь, греческий и енохианский одновременно; необходимость также запомнить всю мертвую Азбуку, все ее таинственные формулы и скрытые смыслы, меня бы добила. К счастью, Мастер Портос не терпел писателей, которые без достаточных на то оснований дердали в секрете важные вещи – которые писали, как он любил выражаться, «на умышленном жаргоне». Пренебрегавший «уровнями» послушников, этими древними «формами допуска», он дотошно объяснял мне каждую тайну так, словно я уже сталкивался с ней. Писавшие Азбуку желали механического зазубривания, но с помощью моего Мастера я достиг понимания. Следующее поколение наших послушников также этого заслуживает.

Конечно, все магические знания таинственны; это – гнозис, открытие себя. Немногие смертные могут сделать, осознать и действовать под влиянием этого открытия. Но это глубокое таинство, аспект реальности, отличается от фальшивой секретности, обычного сокрытия известной

информации. Есть различие между разработкой бластера – защищая синьку с чертежей которого, Итерация Икс готова пойти на убийство, - и природой трансцендентных чисел, которую только опытные математики могут постичь – в моменты крайней прозорливости.

Подобно трансцендентным числам, герметические принципы неподдельно таинственны. Но я думаю, что слишком большая часть нашей работы погрязла в рутинной секретности. И правда, мы не даем безответственным людям в руки больше власти, чем они могут унести, но также теряем семерых из десяти перспективных послушников на первом году их обучения. Сколько настоящих талантов мы потеряли, разжигая дымовую завесу секретности? Где большая опасность?

Во время моего обучения Мастер Портос даже дал мне свой перевод четырех мифов о животных Ливиуса (1352). Эти очаровательные истории научили мня большему, чем любая сотня страниц намеренно поверхностных разглагольствований Азбуки. Если Вам интересно взглянуть на них, сочту за честь поделиться.

- **Предложения:** Лишь далеко после окончания послушания я понял опасности, таящиеся в нахальстве. Большинство Мастеров считают, что какой-то ученик должен быть виден, но не слышен. Но во время многих наших разговоров в Горизонте вы всегда поддерживали и уважали мою точку зрения, Мастер Гриценко. Это дает мне надежду, что Вы рассмотрите мое смелое предложение – и не пожалеете о том, что предоставили мне возможность говорить!

Я прикрепил черновые редакции нескольких глав Азбуки. Если Вы и редакционная коллегия сочтете этот материал стоящим включения, я сочту Ваше одобрение за исключительную честь. Я убежден, что будет невежливо заменять целые главы, так что эти версии вы можете включить в качестве сносок. Вводные примечания могут сообщить послушникам, что изучение сносок предлагает более практичный способ обучения в самой практичной из Традиций.

Вы можете найти меня либо в штаб-квартире Оксфордской Часовни, либо через Джеффри Твидмарша, последнего из Меринита. Его контора изумительна, до потолка завалена книгами. Это волшебное местечко, подобное маленькой реальности Горизонта.

Ваш, Махмет

Приложения: Сноски к Азбуке 1-4

29.06.1997, 14:09 по Гринвичу

Порядковый №24/6/1997.06.29.1

Кому: Список рассылки ред. Коллегии

От: Мастера Аурис Галины Гриценко, Капелла Горизонта

Re: 37-я редакция Азбуки от Махмета

Последние ссылки: опущены

Уровень секретности: крайний

Итак. Этот отважный Ученик казался довольно безобидным, когда я встречала его в библиотеке. Вежливый, мягко говорящий – я была просто рада видеть, что один из послушников Портоса наконец-то пережил свой срок. Я переслала ему новую редакцию на всякий случай – вдруг он

сможет предложить несколько исправлений. И вот он подстрекает к революции.

Поймите все: Махмет послал мне эти опасно откровенные файлы по небезопасной линии, без шифрования. Это после того, как я упомянула о недавних проблемах с безопасностью. Я уверена, он точно знал, что делает. Просто то, что нам надо: подпольные дополнения к Азбуке, гуляющие среди послушников…

Я должна признать, что испытываю соблазн включить эти главы в качестве сносок. Они произведут эффект световых бомб среди многих магов, которым необходимы. Но Янисcари Мустаи и сотни других желающих выстроятся в очередь, чтобы досадить нам. И начнут с убийства нашего господина Махмета. Я полагаю, что мы все сумеем постоять за себя, но даже если бы Махмет мог расхаживать с палочкой Портоса в кармане, он бы долго не протянул. Ваши мнения?

Мастер Динесен, что скажете? Из всех нас Вы лучше всего знаете с угрозами безопасности и интригами внутри Дойсстепа.

Приложения: Сноски к Азбуке 1-4

29.06.1997, 21:17 по Гринвичу

Порядковый №26/9/1997.06.29.3

Кому: Список рассылки ред. Коллегии

От: Мастера Лейфа Динесена, Капелла Горизонта

Re: 37-я редакция Азбуки от Махмета

Последние ссылки: 24/6/1997.06.29.1

Уровень секретности: крайний

Я сказал – публиковать, черт возьми! – Л.Д.

Glossarium Hermeticum

Герметической терминологии может хватить на целый словарь. Большая ее часть идет из латыни или древнеегипетского; много слов пришло от арабских ученых эпохи раннего Возрождения; а современные Герметисты без разбора заимствовали слова из многих ргических систем. Тем не менее, следующие термины широко используются во всем Ордене.

Anima (Жизнь): Сфера Жизни; Сфера Духа (более широкая, но менее предпочтительная интерпретация понятия «дух»; см. Манэс); также Ars Animae, «искусство Жизни».

Ars (Искусство): Магия; Сфера.

Бани: «Из Дома». Используется при именовании Герметиста внутри Ордена; также – формальное уважительное обращение к членам других Традиций («Зимний ветерок бани Вербена»).

Circlus Abstrusus (Тайный Круг): Внутренний Совет Герметических Мастеров.

Город Скрижали: Герметический идеал-утопия, где все человечество ищет Вознесения под руководством Мастеров.

Конкордия: Единство, теоретическая Десятая Сфера; также Ars Concordiae, «Искусство Жизни».

Conjunctio (Соединение): Сфера Связи; также Ars Conjunctionis, «Искусство Связи».

Ковенант (Covenant): Часовня.

Domus Magnus (Большой Дом): Родовая Часовня Дома.

Енохианский: Тайный язык Герметистов, произошедший от таинственного языка духов Умбры.

Essentia (Сущность): Сфера Сил (предпочтительный термин, поскольку он отражает идею «сущности» магической силы в самом маге; см. также Vis); также Ars Essentiae, «Искусство Сил».

Fatum (Судьба): Сфера Энтропии; также Ars Fati, «Искусство Энтропии».

Эка: Магия (из египетского; теперь используется только Домом Шэа).

Инструменты: приспособления для ритуала (т.е. Фокусы).

Manes (Дух): Сфера Духа (предпочтительный термин, поскольку традиционный Герметизм ассоциирует «дух» с «душей мертвого»; см. также Anima); также Ars Manium, «Искусство Духа».

Massasa (Maccaca): Вампир(ы).

Материя (Materia): Сфера Материи; также Ars Materiae, «Искусство Материи».

Матушка (Mater): Наставница.

Mens (Разум): Сфера Разума; также Ars Mentis, «Искусство Разума».

Ми’ас (Mi’ahs): шуточный термин для обозначения политики (арабск. «зыбучий песок»). Когда послушники становятся магами, они «ступают на Ми’ас».

Parma Magica (лат. «магический щит»): Специальность Ордена Гермеса – вид контрмагии, помогавший создать Орден.

Батюшка (Pater): Наставник.

Са (Sa): Политическая услуга (буквально – волшебная жидкость из египетской мифологии).

Sancta (Святыня): личный кабинет, используемый для уединенного отдыха, экспериментов и учебы.

Tempus (Время): Сфера Времени; также Ars Temporis, «Искусство Времени».

Сумерки: Тишина.

Vis (Сила): Сфера Изначального (Прайма); иногда также относится к Сфере Сил (что любит делать Дом Фламбо, поскольку он придает особое значение силе или физической мощи; см. также Essentia); также Ars Vis, «Искусство Изначального».

СНОСКА 1:
КОНСПЕКТ ХРОНОЛОГИИ

9. How is that, quoth I? Thus, replied he, understand it: That which in thee seeth and heareth, the Word of the Lord, and the Mind
the Father, God, differ not one from the other; and the union of these
is Life.
– The Divine Pymander of Hermes, II.9.[4]

Заклинание

Приветствую, о семь Судеб Рая! Вам делаю я сей дар, чтобы воля Ваша открыла уши Ваши, и услышали они эти слова.

О благородные и благие девы, о священные подруги INIMIRROPHOR, о наисвятейшие хранители четырех колонн! Первым здравствуй, HREPSENTHAES! Вторым - MENESCHEES! Третьим – MECHRAN! Четвертым – ARAMACHES! Пятым – ECHOMMIE! Шестым – TICHONDAES! Седьмым – EROUROMBRIES! Подождите! Задержитесь в моей душе! Не оставьте меня, ибо я приказываю вам! Пошлите мне дух благой, дабы наполнил он все, что есть мои сердце и разум. Helios moi, kyrie![5]

---

[4] 9. Как это, вопросил я? И ответил он: пойми: видимое и слышимое тобой, слово Божие и Разум Отца Святого меж собой не различны; и единство того есмь Жизнь.
– Священные Скрижали Гермеса, II.9

[5] Солнца мне, господи!».
Почему так: про гелиос понятно, а вот тут http://des.tstu.ru/orthodox/ccel/Zlatgen2/Zlatgen48.html, в сносках – есть перевод

Преамбула

Самая старая из девяти союзных Традиций, Орден Гермеса повлиял на весь магический опыт человечества. История организации огромна. Во время моего недавнего послушничества в двух из наиболее сильных Часовен Традиций, Дойсстепе и Горизонте, я обнаружил, что их святые стены, если можно так выразиться, насквозь пропитаны историей. Часть ее помогла в моей борьбе – которую сообща ведут все послушники – за расширение своего понимания.

Да, часть ее помогала, но определенно не вся. Без сомнения, эрудиция уважаемого историка Азбуки Мастера Алониуса неописуемо обогатила наш Орден. Но его методы обучения, пусть и безмерно добродетельные, тем не менее могут потрясти новичка. Новому послушнику, которому уже поставили явно необозримую задачу понимания своего внутреннего «я», не нужно моментально постигать весь объем нашего герметического наследия.

Герметическая практика, в первую очередь, прагматична. Мы делаем то, что делаем, потому что это работает. В таком духе прагматизма я предлагаю осажденному студенту следующую сводную хронологию. Добросовестный послушник, конечно, займется изучением обширного трактата Мастера Алониуса в подходящее время.

Древнее начало: 2500 г. до н.э. – 150 г. н. э.

Человеческая магия, по крайней мере, так же стара, как устная речь, но опознаваемое герметическое наследие берет

остальных двух слов. - LB

начало с письменного языка и его изучения. Следовательно, оно зарождается в древней Шумерии, Ассирии и Вавилоне – и особенно в *Хемете*, древнем Египте, королевстве на Ниле, основанном где-то около 5000 лет назад.

Как в случае всех письменных систем древности, лишь избранная элита, жрецы Фараона, знали тайны египетских иероглифов. Каждый жрец проводил 10 лет своего детства, изучая эти иероглифы. Как волшебно это понимание! Крестьянин видел, как его жрец пристально глядит на картинки и таким образом изучает волю бога. Можно ли в наш ученый век представить, как это казалось… *сверхъестественным*? Таким же образом, если бы тот жрец Теба мог прорваться в сегодняшний день, чтобы увидеть, как Спящий смотрит на гистограмму и предсказывает мировую экономику, - разве он не разделил бы изумление крестьянина?

Спящие увидят в этом натянутом примере, что все «оккультные» практики могут быть сведены, с помощью понимания, к обыденному. Маги имеют прямо противоположную точку зрения и видят истину: что Искусство изменяет и расширяет человеческое сознание. Что в опытных руках магическое творение, Слово, может просиять сквозь тьму человечества и вечно вести его по Пути. И первой великой разработкой, источником нашей Традиции, была письменность.

До н.э. (До нашей эры):

- **Примерно 2500:** Дхоти и его жена Сешета действуют в Финикии и Египте. Новый Мировой Порядок прилежно удалил все исторические записи об этих

Архимагах, изобретших алфавит. Они выставили Дхоти всего лишь божеством, иконой, не более реальной, чем Санта-Клаус, и заодно стерли его помощницу. Но в течение тысячи лет, начиная с пионерской познавательной работы (875 г. н.э.) Фенисила Первого бани Квэзитор, Орден Гермеса знал правду: за египетской маской Тота – бога учения, мудрости и магии, известного Грекам как Гермес Трисмегист – стояли два мага-человека.

Природа их жизней и магии во многом неясна. Вскоре после Пробуждения Дхоти, очевидно, понял, что будущие Герметисты, начиная с Фенисила и далее, будут посекундно отслеживать каждое его движение. Он научился затуманивать их восприятие, и мелочи его жизни остаются тайной. Мы знаем, что Дхоти был финикийцем, родился в Тире, и что он женился на Сешари разработал первый алфивит в городе Вавилоне. Перебравшись в Египет (где они, должно быть, впервые сменили внешность, чтобы быть принятыми в среде печально известных своей ксенофобией местных жителей), они на пять веков стали теневыми советниками Фараонов.

Роль этой пары, если она вообще есть, в создании пирамид остается спорной; мы знаем, однако, что они предложили обсудить свой алфавит среди египетских писцов, которым помогали несколько Пробужденных последователей в союзе с загадочными людьми-кошками, называвшимися *Бубасти* (см.: *Бастет*). Их тайный культ личности, в сочетании с таинственными ритуалами посвящения, развило скрытое влияние на века и стал образцом для подражания и источником вдохновения для многих более поздних орденов. Умерли Архимаги или Вознеслись, никто не знает; они

исчезли из записей после 197 до н.э., вслед за смертью Фараона 12-й династии Аменемхета I. (Некоторые беглые упоминания указывают на дальнейшее присутствие Дхоти в Вавилонии). После их исчезновения египтяне обожествили Дхоти в виде ибисоголового бога Тота.

- **Примерно 2000:** Расцвет культа Тота в Египте.
- **Примерно 950:** Старт карьеры Архимага Соломона, короля Израиля, первого великого мастера призыва духов и управления ими. Он написал три волшебные книги, две из которых (*Больший* и *Меньший Ключи*) пережили несколько ухудшивших их содержание изданий. Во время высокой Мифической Эры «полные» издания стали главными руководствами к действию для Домов Гермеса, поскольку они связывают много духов, до сих пор служащих нашему Ордену.
- **660:** Лидийский король Гидес посылает греческих наемников в Египет на помощь Фараону Псамметикусу I; эти отряды эллинов остаются в Египте. Первое значительное влияние эллинов на практику искусства Тота.
- **560:** Пифагор из Самоса, Пробудившийся маг и математик, путешествует по Египту и становится посвященным в культ Тота, к тому времени переживающий упадок.
- **545:** Вернувшись в Грецию, Пифагор ездит по Афинам, Фебам и далее везде, распространяя свои идеи среди тайных культов, так характерных для всех больших городов. Он получает самую сильную поддержку в культе Гермеса, бога информации и красноречия, защитника путешественников, сопровождающего людей в загробной жизни, пересекающего границы, приносящего прибыль и удачу.

- **525:** Пифагор переносит идеи Тота в Кротон (южная Италия) и учреждает собственный тайный культ личности египетского типа, занимающийся древнему мистицизму, теории чисел, музыке и астрономии.
- **Примерно 500:** Пифагор умирает, прожив более 90 лет. В Афинах процветает греческий культ Гермеса; Сократ и большинство наиболее образованных афинян знакомы с его идеями, а Платон, возможно, является посвященным. Хотя он, видимо, так и не Пробудился, писания Платона оказали огромное влияние на греческую магическую практику (*praxis*). Герметический культ позднее распространяется вплоть до Рима, где Гермеса зовут Меркурием или Касмилом.
- **Примерно 400:** Через сто лет после смерти Пифагора пифагорецы делятся на две фракции: *Акусматиков*, посвятивших себя ритуалам и речам Мастера; и *Математиков*, занявшихся теорией чисел и музыкой. Большинство математиков в итоге переходят в Академию Платона; Акусматики вымирают.
- **332:** Александр Македонский завоевывает Египет. Называемый «Великим», поскольку он навязал свою волю наибольшему количеству людей на тот момент (урок всем студентам-герметистам), Спящий Александр вызывает взаимопроникновение греческой и египетской культур. Это слияние, дополненное притоками персидских, гностических и каббалистических верований, приводит к классической герметической Традиции.
- **Примерно 150:** Римский культ Меркурия переживает расцвет. Маги творят заклинания (кодифицированные магом Плентархом) большими группами,

используя множество дорогостоящих ритуалов. Культ в основном действует *sub rosa*[6].

Н.э. (наша эра)

- **Ок. 28-30:** карьера Иисуса Волшебника.
- **Первый век:** Карьера Симона Мага, самаритянина, последнего важного посвященного египесткого культа Тота (секта Доситея). Волшебник-мессия Сирии, Египта и Леванта; основатель постхристианского гностицизма, повлиявшего на герметические верования. Его еретические доктрины навлекли на него гнев христианской мистиков Петра и Павла; когда Симон пытается улетесь с высокой башни римского Форума, чтобы произвести впечатление на Нерона (56 г. н.э.), они контрмагией заставляют его разбиться насмерть.
- **96:** Смерть (в возрасте 98 лет) Аполлония из Тианы, греческого мага и целителя. Неопифагорейский аскет, он учится в Тарсусе и Индии, предотвращает чуму в Эфесе, воскрешает молодую римлянку и основывает культ личности, оторый влияет на поздние практики.
- **124-170:** Жизнь Люция Апулея, кафагенского мага (культ Исиды) и автобиагрофической повести «Метаморфозы» (*Золотой осел*).
- **204-270:** Жизнь Плотиния, римского мага египетского происхождения. Плотиний предлагает неоплатонизм, который окажет огромное влияние на герметическую идеологию. Западная Традиция магии, реализованная позднее в Домах Гермеса и нашем Ордене,

[6] Без огласки (лат). - LB

происходит от Пифагора и Платона, переработанных Плотинием.

- **Ок. 200-400:** В Риме, Александрии, Израиле и по всему Средиземноморью составляется *Corpus Hermeticum*, 17 папирусов, составляющих основу нашей Традиции. Эти платонические диалоги, записанные разными лицами, приписываются Гермесу Трисмегисту (Гермесу Трижды Величайшему). Заимствуя египетскую, греческую, гностическую, зороастрийскую и древнееврейскую философию, свитки разъясняют вопросы астрологии, теологии, скрытые связи между природой и духом, знания чисел и начала алхимии.
- **412:** Культ Меркурия расформировывается, пав жертвой упада Рима – все меньше магов собирались в группы для того, чтобы творить заклинания, и все меньшими источниками богатств можно было располагать. К данному моменту, однаго, маги-герметисты распространились по Европе. На варварских территориях готов и вандалов лесные маги разрабатывали особые Искусства, используя простые ритуальные инструменты.

Хотя они и противостояли христианству в первые века Империи, многие маги-герметисты в итоге приспособили и завершили формирование своей точки зрения христианскими догмами. Те, кто этого не сделал, часто от этого страдали; см. следующий пункт.

- **415:** Смерть и мученичество Гипатии, красноречивого мага-неоплатониста и блестящего математика Александрии; убита деревянными мечами толпой фанатиков, ведомой Кирилом, христианским патриархом. После этого толпа сжигает дом и библиотеку; герметисты-

последователи Гипатии спасают несколько свитков, ныне находящихся в библиотеке Горизонта. Ее смерть отмечает упадок интеллектуальной жизни Александрии.

- **VI век:** Карьера Мерлина, кельтского Архимага, выученного волшебниками-герметистами с континента. Его легендарные деяния – воплощение герметической идеи магии: он стал советником великого правителя, оживил местные обычаи и усилил местную магическую парадигму.

Pax Hermetica

Вторым ключевым моментом в истории магии после изобретения письменности было создание объединенной континентальной общины магов. На Востоке такая задача пала на плечи Братства Акашик, Ву-Кенг, Ву Лунг и некоторых менее известных школ мысли. На Западе честь сведения работников воли в организацию полностью выпала Ордену Гермеса, первой официальной Традиции, придавшей форму остальным.

Основание Домов: 731 – 836 н.э.

- **731:** «Опасный опыт» Трианомы, меркурианки-гностика, мага из Вестфалии. Стоя на вершине горы Красный Рог в Бриенце (бернские Альпы), Трианома предвидит упадок герметического пути. Чтобы предотвратить эту судьбу, она странствует по Европе в поисках других магов и в итоге встречает Благоуста. Она талантлив в теории магии, она – в политике. При помощи щита Благоуста, *parma magica*, пара

проводят десятилетия, вербуя европейских магов и сводя их – различные – практики в единую доктрину.

- **767, ночь зимнего солнцестояния:** В небольшом франкском поселении Дуренмар (теперь Дурен в немецкой земле Северный Рейн-Вестфалия) двенадцать магов-основоположников принимают Кодекс Гермеса. Во время Мифической Эры этих основателей звали *Primi* – «первые». В нынешнем варианте термин «Примы» описывает магов – их правопреемников, которые в 1400-е годы основали Традиции; для ясности исконных герметистов – основателей собственных домов сейчас зовут просто «Основатели».
- **772:** В ответ на несколько попыток организации засад и убийств между 12-ю беспокойными Домами Тремер и Благоуст изобретают магический дуэльный ритуал - цертамен. Великий Трибунал (810 г.) официально признает цертамен средством решения споров.
- **814 – 816:** Праликс из Дома Титалус создает «Орден Смеси», в 817 г. принятый в число Домов как Дом Экс Мисцелланиа.
- **848:** Тремер, самый молодой и слабый из основателей-герметистов, пытается захватить власть над домами, но ему мешает собрание загадочных независимых магов. Предупреждение остальным Домам осталось незамеченным.
- **876:** Дома занимают Ковенант Дойсстеп. Основанный в доисторические времена королем-волшебником Ква Ну в Лан На Тай – Рисовых Полях Миллиона Таи (теперь – северный Тайланд), Дойсстеп был завоеван неизвестным некромантом-Нефанди (781 г. н.э.), который целиком перевез его на Немрут-Даги, потухший

вулкан в восточной Турции. Герметические Дома Бонисагус, Фламбо, Квэзитор и Титалус уничтожают Нефанди и занимают Дойсстеп; позднее (891 г.) они перемещают весь комплекс в испанские Пиренеи севернее Героны.

За следующие четыре века Дойсстеп становится главенствующим воплощением всех герметических достоинств: эрудиции, дисциплины, мудрости, влияния, спокойствия и тяге к духовному совершенству. Под его руководством Дома Гермеса создают феодальную социальную систему, которая приносит истинный, прочный порядок всей Европе. Послушники должны всегда помнить об этом идеальном «юном» Дойсстепе и приумножать его славу. Нынешняя роль Дойсстепа в магическом обществе становится материалом для дальнейших упражнений, которые оставлены на самостоятельную проработку учащимся.

Поздняя Мифическая Эра

- **1003 – 1012:** Война Ереси, идеологический конфликт между Домами. Широкое распространение насилия достигает апогея, когда Дома Тремер и Фламбо, с позволения Квэзитор, уничтожают магов-друидов Дома Дьедне. Руководители Дьедне спасаются, возможно с помощью фей, но больше их не видели. (По-прежнему ходят слухи о влиянии Дома Дьедне на более позднюю Традицию Вербена). В поздние 1990-е гг., по слухам, в Великобритании видели некоторых лидеров Дьедне; эти факты не подтвердились.
- **1002:** Тремер убивает и проводит опыты над древним вампиром-Зимиши; разрабатывает зелье, которое превращает его и семь последователей в бездыханных чудищ.

Потеряв свое Искусство, они разрабатывают «Тауматургию», ублюдочную разновидность линейной магии, и успешно скрывают свою природу более 150 лет (см. год 1999). Скоро они начинают охотиться как на крестьян, так и на других вампиров и магов Дома. (См.: *Зимиши*, *Тремеры*, *Камарилья*).

- **1067:** Основан Ковенант Мистриджа.
- **1095 – 1192:** Крестовые походы. Вся Европа страстно желает вырвать христианские Святые Земли из-под мусульманского влияния. Застигнутые фурором, некоторые маги-герметисты тайно сопровождают полки крестоносцев на Средний Восток. маги привозят назад много арабских ценностей – алхимических, математических, другие таинственные предметы; это переводы и добавления к утерянным Греко-римским свиткам. Эти новые знания усиливают и вдохновляют Орден.
- **1188:** Маг-герметист Лоренцо Голо, флорентийский принц, открывает утерянный арабский манускрипт *Китаб-аль-Алясир*. Увлеченные им, Голо и тамплиер Симон де Лоран создают магическое сообщество, Гильдию натуральных философов; оно, в свою очередь, впоследствии станет ядром Конвенции Технократии Инженеров Электродинов, а она еще позже превратится в Традицию Сыновей Эфира. Большинство из Девяти Традиций обязаны подобным работам ученых-герметистов.
- **Поздние 1100-е:** Спящие ученые собираются, чтобы создать *studia generalia*, прообразы университетов. На протяжении последующих веков герметические маги поддерживают много университетов, находя их подходящими местами для вербовки послушников. Рост академической культуры среди Домов, особенно Бонисагус.

- **1190:** Дом Бонисагус основывает Fors Collegis Mercuris[7], тайный магический колледж на окраине Генуи.

Война *массаса* и Погром

- **1199:** Герметический Трибунал в Трансильвании выявляет очевидность вампиризма Тремера. Новости распространяются медленно, но после формального признания в Дойсстепе (1201 г.), другие Дома провели расследование дела Тремера и его Дома *in absentia* и объявили наказания Цензуры, Отлучения и Возмездия. Однако, предупрежденные сторонниками в Ордене, Тремер и его сторонники исчезают из своих Ковенантов перед тем, как должно было свершиться правосудие. Так началась война, которая открыто длилась больше столетия и в приглушенном виде продолжается по сей день: возмездие Ордена против отступнического Дома Тремер.

Сегодня потомки Дома Тремер составляют то, что может быть ведущей группой вампиров (см. сноску 4); существует ли до сих пор сам Тремер, неизвестно. Орден Гермеса смотрит на всех вампиров как на угрозу, которую следует ликвилировать, по хранит особую ненависть к Тремерам, чья банальная жажда власти заставила их пойти против человечества и поиска Возвышения.

Примечание: Послушники-герметисты должны противостоять любому соблазну, связанному с вампирским «бессмертием», поскольку известно, что проклятие необратимо уничтожает Аватар мага, что делает Истинную Магию невозможной.

---

[7] Меркурианский Колледж Сил. - LB

- **1210, зима:** Крафтмасоны, небольшая шайка отступников-«рационалистов» из Дома Экс Мисцелланиа, ведут толпу крестьян и наемников с пушками (ранними техномагическими талисманами) на осаду и штурм Мистриджа. Преданный изнутри, ковенант сдается и разрушается.
- **Поздние 1200-е:** Христианская Инквизиция в Италии и южной Франции, преслежовавшая и уничтожившая еретиков-катарианцев и вальденианцев, теперь расширяет свою сферу деятельности до «волшебников, ведьм и всех супругов Сатаны и его демонов». На протяжении следующих четырех веков многие второстепенные маги-герметисты набрасываются на христианских мистиков Инквизиции, вызывая напряжение между двумя лагерями, не спадающее по сей день.
- **25 марта 1325:** В Нормандии заключено Соглашение Белой Башни. Крафтмасоны и несколько других раздраженных кабалов, в основном состоящих из бывших герметистов, формально объединаются с китайскими, греческими и арабскими единомышленниками для создания Ордена Разума. Место их встречи – дополнительное оскорбление: это – башня мага-герметиста Иоасми, бани Экс Мисцелланиа, захваченная и «очищенная». Предположительно они убили Иоасми, хотя некоторые маги позднее утверждали, что она «выжила» в качестве Умбрального Наставника Аэлиды, Леди Перьев.
- **1330:** Первое большое достижение образующегося Ордена Разума – установление контроля над европейскими университетами. 21 марта: Искупление и «случайная» смерть мага-герметиста Андреаса Литольффа, бани Бонисагус,

преподавателя Парижского Университета. Маги Разума пытаются остановить лекцию Андреаса «Вопросы определенности Натуральной Философии и Священной Мудрости». Андреас пытается применить защитную магию перед аудиторией, полной студентов, но его заклинание не срабатывает, и он входит в Сумерки, а неделю спустя умирает. В гонениях, восстаниях, эпидемиях и открытых сражениях проходят все последующие сто лет.

- **1348 – 50:** Черная Чума, эпидемия бубонной чумы неизвестного происхождения, убивает треть населения Европы. Многие маги-герметисты выживают, но бедствие лишает Дома системы поддержки и портит мнение Спящих о магах.
- **1393:** Рождение Балдрика ЛаСалля (где-то во Франции). Хотя начало его карьеры не впечатляет, ЛаСалль в конечном итоге достигает Мастерства. Его достижения в более поздние годы принесут ему славу (и дурную в том числе).
- **1403:** В Бруслау (Германия) родился Портос Фитц-Эмпресс (имя, данное при рождении, не записано); позднее – Первый Мастер Дойсстепа и верховный маг Традиции.
- **1429:** Ученик Гилле де Руа, герметист бани Экс Мисцелланиа, натолкнулся на недавно Пробудившуюся Сироту – деревенскую девочку- в Домреми, Лорен (королевство Франция). Без разрешения своего Ковенанта Гилле становится ее покровителем и патроном; девушка, Жанна д’Арк, ведет французскую армию к победе, пока Церковь в 1431 г. не сжигает ее как ведьму. Гилле в отчаянии уходит в Нефанди и совершает ряд отвратительных

поступков; его бывшие соратники-герметисты подготавливают его арест и казнь (1440 г.)

- **1440:** Первый Трибунал Мистриджа. Он созывается на руина Ковенанта Мистриджа, после нескольких более ранних неудачных попыток магов-нерационалистов созвать собрание по поводу кризиса реальности. Герметист Мастер Балдрик ЛаСалль встречается с двумя магами-негерметистами (Леди Паслен, основателем Вербена, и христианским мистиком Валораном) и их помощниками. Держа в голове пример Трианомы, Мастер Балдрик предлагает поиск и сбор по всему миру Пробудившихся всех земель и объединение против общего врага.
- **1440 – 57:** Маги путешествуют по миру, находя и вербуя работников воли всех дисциплин и практик. Что интересно, многие до того незаметные герметисты (особенно Мастер Луи ДюМонт, бани Квэзитор) теперь достигают выдающегося положения и, хотя сперва их и подозревали в неуравновешенности или даже Сумерках, получают ведущие позиции в позже созданной Конвокации.
- **1448:** Пока главы Дойсстепа сошлись во внутренней борьбе за власть, Орден Разума уничтожает земной аспект Ковенанта. Это означает одну из первых их главных побед. Перемещенные в Теневую Реальность Сил, герметисты Дойсстепа присутствуют на новом Трибунале.
- **1449:** Второй Трибунал Мистриджа. Маги со всего мира в принципе соглашаются объединиться против парадигмы рационалистов. Крафтмасоны нападают на Трибунал, но тщетно; противоборство лишь усиливает решимость магов при обсуждении союза. Они соглашаются искать крепость за Горизонтом.

- **1450:** *Fors Collegis Mercuris* перемещается в Реальность Горизонта, на Мусс, тайную луну Меркурия.
- **1453 – 6:** Дойсстеп, опасаясь угрозы безопасности, отказывается принимать собрание магов. Создание Горизонта, всемирной «сестры»-Часовни Дойсстепа, в рамках подготовки к Великой Конвокации. Великодушные взносы необходимой Квинтэссенции от герметистов сильно превышают взносы от любой другой фракции магов.

Великая Конвокация и Первый Кабал: 1457-70 н.э.

(Я следую привычке многих историков Ордена использовать термины «магик» и «магики» для периодов до Великой Конвокации и «маг» и «маги» во время и после Конвокации, признавая ее значимость как переломного момента).

- **1457 – 66:** Для Конвокации потребовалось 9 лет, в основном из-за крайней сложности создания магической парадигмы, объединяющей сотни несопоставимых практик. Было предложено 29 различных моделей и бесчисленное множество вариантов; одна из них, быстро отвергнутая, говорила о 324 Сферах! Окончательная модель, ныне используемая, из 9 Сфер, является приемлемым компромиссом, созданным большой командой теоретиков-герметистов, которую возглавлял Мастер Балдрик с помощью недавно признанного Мастера Портоса (1464).

Мастера предположили, что 9 Сфер обеспечат остальным Традициям пути обучения по пути к конечной цели признания их Домами в Ордене Гермеса. К их изумлению, остальные Традиции отвергли власть Ордена; большинство Традиций разрабатывало похожие планы

поглощения остальных. Мастер Луи ДюМонт предлагает (1465), чтобы каждая Традиция назначала воина для борьбы за власть над каждой Сферой, но это вызывает ожесточенные споры. В итоге (1466) Мастер Балдрик предлагает иной вариант, согласно которому каждая Традиция утверждает власть над одной Сферой. К сожалению, это приводит к тому, что лишь одна Сфера - Силы – остается Домам Гермеса; в административных целях они соглашаются на формальное объединение в один Орден.

- **1466, Летнее солнцестояние:** Подписаны *Резолюции и Протоколы*; встреча Первого Кабала.
- **1466 – 70:** Первый Кабал путешествует по Европе, Азии, Африке и далее везде, борясь с Орденом Разума и завоевывая сердца Спящих. Однако Кабал страдает от растущих внутренних противоречий.
- **1470:** Хейлель Теомим, бани Солификати (алхимики), в надежде создать кризис, который объединит Традиции, предает Первый Кабал Ордену Разума. Хейлель полностью ошибается в оценке методов врага; в засаде убивают четырех магов Традиций, включая Мастера ДюМонта; трое других пленены; один спасается и приводит для спасения магов Горизонта. Хейлеля хватают, нарекают Тоабатом (Мерзостью) и уничтожают его тело и Аватар; его завещание – просьба о единстве – остается неуслышанным. Детали см. в сборнике Мастера Портоса *Узкая дорога* (1995).
- **1471:** Солификати распущены; многие находят убежище в Ордене Гермеса. На протяжении всей истории наш Орден защищал магов всех религийрти и порчи, изучая их системы верований и вводя их силы в нашу эклектичную и вечно растущую практику.

Упадок

Так называемые Возрождение и Просвещение представляют собой продолжающуюся петрификацию реальности. С подъемом доктринерских научных учреждений и деистической идеи безличного «небесного часовщика» - предполагаемого Создателя, распространившего вселенную и затем оставившего ее работать без контроля - укрепилась парадигма рационалистов.

В эти века Орден Гермеса предпринял множество храбрых попыток возродить время чудес; увы, враг многим из них помешал. Однако эти трудные века подарили нам мудрость: ясное понимание, что Технократия, и никто другой, есть наш главный враг.

- **1482:** Совет Мастера Парацельса сохраняет существующие университеты и открывает в Европе новые, в надежде побороть Орден Разума. Однако, начиная с 1500-х, враг все их развращает. Дойсстеп винит в этом Горизонт. Затем следует долгое охлаждение отношений между Дойсстепом и другими Традициями.
- **1509 – 35:** Карьера Иоганна Фауста, чудотворца и слабого мага. После достижения (с трудом) звания Ученика в Доме Титалус Фауст много путешествует, хвастаясь огромной силой и производя впечатления на многих местных правителей, ищущих Философский Камень, чтобы превратить свинец в золото. Фауст так и не достигнет большого умения и в итоге прибегнет к поклонению сатане, после чего станет несчастным и слабым. Орден тут же осуждает Фауста и созывает комиссию для поиска Глубокой Умбры, нахождения и восстановления его испорченного Аватара. (По сей день не

сообщалось ни о каких результатах). Враг оборачивает страшные подробности падения Фауста в свою пользу, еще дальше отравляя настроения Спящих.

- **1527 – 1608:** Жизнь герметического Мастера Джона Ди, бани Бонисагус, советника Елизаветы I. Зарождает английскую разведку, предсказывает появление Британской Империи (и изобретает термин), оживляет интерес британцев к математике, устанавливает точки отсчета времени и пространства в Гринвиче и устанавливает картографическую проекцию своего друга Меркатора в качестве мирового стандарта. Общаясь с сильным Лордом Умбры, Ди с помощью консорта Эдварда Келли, известного своими пророческими «колдовскими камнями» (Shewstones) систематизирует тайный енохианский язык (открытый Гипатией Александрийской). Ди отважно пытается приспособить идеи Ордена Разума для целей Традиций, но в итоге лишь усиливает врага.
- **14 июня 1645:** «Падение». Битва у Нэсби, Англия; победа пуританских «железнобоких» Оливера Кромвеля (марионеток Ордена Разума) над кавалерией Чарльза I. Чарльз в отчаянии нанимает много Адептов-герметистов и нескольких Мастеров для поддержки своих войск. Из-за скверной связи и плохого планирования у магов нет времени для подготовки к битве, их застают врасплох, и они прибегают к тому, что мы теперь зовем грубой магией, перед отрядами свидетелей-«железнобоких». Эффекты магов фатально проваливаются, и их всех поглощает Парадокс. уничтожены два герметических Дома; их остатки вливаются в Экс Мисцелланиа. Начиная с этого времени Парадокс становится постоянной особенностью жизни мага.

- **1645 – 1800-е:** Пока Дойсстеп занят внутренними интригами, большинство магов-герметистов отступают в убежища – в этом мире или за ним. Они ищут основополагающие принципы массовой психологии Спящих, Парадокса и сдвига парадигмы к рационализму.
- **Примерно 1750 – 84:** Карьера авантюриста «Графа Сен-Жермена» при многих европейских дворах. Художник, музыкант, полиглот и соблазнитель; он утверждает, что прожил много веков, обладает способностью «подправлять» бракованные драгоценности и тайнами процессов окраски и дубления. Этот мошенник-Спящий своими искусными трюками не играет роли в истории Истинной Магии, но показывает глубину, на которую упала магическая практика.
- **1770 – 89:** Карьера Алессандро Калиостро (Джузеппе Бальзамо). Авантбрист-сицилианец. Пробуждается в 1770; вербуется в Ковенант герметистов в Палермо; единственный, кто выживает после уничтожения Ковенанта Орденом Разума (1771). Путешествует по Европе, продавая поддельные эликсиры; проводит девять месяцев в тюрьме Бастилии (1785 – 6) после участия в Афере с юриллиантовым ожерельем. В изгнании Калиостро пишет «*Открытое письмо народу Франции*», отчет об условиях в Бастилии, служащее средством для разжигания Французской революции. Открывает Египетскую ритуальную школу свободных каменщиков; учтреждает в своих продолжительных странствиях много лож. Схвачен католической Инквизицией и пожизненно осужден. Пусть и не совсем удачливый в деле продвижения магических идей, Калиостро становится посмертно героем французского народа и интересным предметом для изучения послушников.

Нынешнее возрождение

В последние два века Орден Гермеса попробовал новый прием: передача малый тайн Мастерства массам через общества Спящих вроде Свободных каменщиков и Золотой Зари. У старших Мастеров успех этой тактики вызвал странное чувство противоречия. например, обладателей запрещенной *Книги священной магии Абрамелина Мага* (1458) когда-то сжигали как еретиков; теперь она издается в Дувре в мягком переплете.

- **1810 – 75:** Жизнь Элифаса Леви, французского оккультиста-Спящего. Открывает каббалистические практики неевреям; популяризует оккультное изучение карт Таро; делает оккультизм (сеансы, верчение столов, спиритизм, медиумов) модным в высшем обществе.
- **1870-е:** Герметическое братство Луксора: Макс Теон (англичанин, 1847 – 1927), Великий Мастер Внешнего Круга, организует обучение магии по почте («практический оккультизм»). Его партнер Пашаль Беверли Рэндольф (американец-мулат, 1825 – 1857), друг Авраама Линкольна, основывает тайное общество, Братство Эулия. Оба вызывают огромный интерес к магии после Гражданской войны в Америке.
- **1866, 1877:** Соответственно, основание (Спящими) Розенкрейцеров и Герметического Ордена Золотой Зари, двух сообществ смертных, повлиявших на обновление и продвижение магической мысли.
- **1875 – 1947:** Жизнь Алистера Кроули, одаренного, но испорченного мага. протестуя против строгого христианского воспитания, Кроули выбирает Слово

Невоздержанности; долго занимается смешением герметических Искусств и путями Экстатиков, попутно влияя на Спящих и Пробужденных. Между 1904 и 1921 Кроули встает на путь Нефанди. Ходят упорные слухи, что он был убит в 1947 агентами НМП, но это не доказано.

- **1890:** Орден Разума становится Технократическим Объединением, или Технократией.
- **1922:** Аль-и-Батин оставляют Совет Девяти, протестуя против инертности Ордена Гермеса в отношении европейской «реальной политики» в арабских землях. Орден Гермеса спасает и укрывает осиротевших Адептов и Учеников Традиции; некоторых ассимилирует Экс Мисцелланиа. Мастера Аль-и-Батин исчезают.
- **1933:** Споры среди ученых-герметистов по поводу арифмософии и магии возможностей приводят к созданию и принятия новейшего Дома Ордена, Фортунэ.
- **1939 – 45:** Усиление влияния Нефанди во время Второй Мировой. Технократия призывает к временному союзу с Орденом Гермеса и другими Традициями. огромный ритуал единения под Берлином, проведенный Мастерами Калиостро, бани Титалус, и Креоном Разумным, бани Бонисагус, изгоняет или уничтожает Архимагов Нефанди (1944). Альянс распадается после окончания войны.
- **После 1950:** Культура Спящих создает или популяризует многие альтернативные религии, псевдомагические культы и тайные общества. Эти движения (управляемые тайным влиянием Ордена) привели к нескольким подлинным Пробуждениям и появлению множества Спящих шарлатанов, но они подсветили духовную пустоту технократического общества. Многие Спящие

начинают заново обдумывать извращенные догмы ненасытного «Прогресса».

Настоящее и будущее

Перспективы нашей Традиции остаются тревожными. Политика иногда заставляет Орден показывать коллегам-работникам воли не лучшие свои качества, и мы лишь сейчас уладили (с трудом) длительные внутренние конфликты. Недавнее нападение Технократии на Колледж в Масе (за которым последовала неожиданная потеря Колледжа Нефанди) подчеркивает растущую внешнюю угрозу.

По миру в целом система обучения утрачена, что уменьшает число хороших послушников. Большинство Спящих в промышленно развитых странах разделяют преоблажающую жажду мага к власти, но не поддерживают идею Вознесения к Святости – мысль, которую мы должны развивать в себе, не только временно и для выгоды, но и всегда и везде. Тем не менее, Орден решил вернуть Мас любыми средствами, бороться на стороне дружественных Традиций и, в самом начале нового тысячелетия, выиграть войну с нашим врагом.

Поскольку бог этого века – Гермес. «Быстрый как смерть», посланник богов, он – идеальный символ Интернета. Как прообраз ангелов (греч. *ангелос*, «посланник»), Гермес очень подходит для растущего в Америке культа ангелов. Пойдите на любой американский блошиный рынок – и увидите распродажу счастливый свечей. Спящие зажигают их в надежде выиграть лотерею. В терминах мифов это имеет прекрасный смысл: греческое слово, означающее неожиданную удачу, - *гермион*, произошедшее от

подношений, оставлявшихся у мест поклонения Гермесу на перекрестках дорог.

Желание посланий с небес и выигрыша в лотерее, по сути своей, одинаковы. Это желание может лишь возрасти, когда Технократия поддерживает расслоение общества. Бедные люди так же благоговеют перед богатыми, как смертный благоговеет перед богом.

Храбрые духом всегда стараются преодолеть это чувство. Для них Гермес – поводырь, *помпос*. В *Илиаде* Гермес сделал старого Приама невидимым, затем провел его через лагерь греков, чтобы тот забрал тело сына Гектора. В какой-то мере как Пробужденные, так и Спящие желают двигаться незримо по враждебной территории нашего времени. Мы идем в Интернет, чтобы обойти бюрократов, секретарей и служащих приемных, послав наши сообщения напрямую начальнику; все мы можем двигаться незримо. Чтобы делать это, нам нужен поводырь, обладающий мудростью, ученостью, красноречением и связями. Орден Гермеса предлагает провести к тому, что жизненно необходимо нашему миру. Ищите сокрытое!

CHOCKA 2:
CONJUNCTIONES DOMENCTIONES[8]

What is below is like that which is above and what is above is like that which is below. They work to accomplish the wonders of the One Thing.

– *Second Precept of Hermes Tresmegistus.*[9]

Если Вы добрались до этой сноски из начала прекрасного рассуждения Мастера Диврании о внутреннем устройстве Ордена, я завидую тому, что не испытал в своем ожидании выпавшего Вам удовольствия. Тщательность и дотошная аргументация Мастера Фламбо служат блестящими примерами любому послушнику. Но я помню (из моего недавнего послушания), как я реагировал на этот раздел, прежде чем нашел достаточно свободного времени, чтобы отдать должное подходу Мастера Диврании. *Все эти комитеты! Все эти уставы! Помогите!*

Новички, которые разделяют эту реакцию, могут пожелать внимательно прочесть этот чрезвычайно сжатый конспект. Я должен подчеркнуть, что в этих заметках обсуждают лишь те практики и обычаи, которые относятся к Ордену в целом. Мастер Диврания отлично описывает различие методов обучения, инициации и другие подобные вещи, бытующие в Домах.

---

[8] Связи Домов. - LB

[9] Что ниже, то подобно тому, что выше, а то, что выше, подобно тому, что ниже. Они работают, дабы завершить чудеса Одного.

– *Вторая заповедь Гермеса Трисмегиста*

Сторонние наблюдатели иногда считают Орден Гермеса скрытным, соперничающим и, временами, даже мелочным в его делах. Однако мы сосредотачиваемся на тройной выгоде: благе Ордена в целом, благе Традиций и благе Человечества. Наше выживание под ошеломляющим противостоянием Технократии основано на внутренне присущей доброй воле, которую мы передаем друг другу и Спящим, о коих заботимся. Я надеюсь, что эти заметки могут далее поддерживать рост такого благородства среди нового поколения наших послушников.

Жизнь послушника

> Initiation essentially aims to go beyond the possibilities of the individual human state, to make possible the transition to higher states and finally to lead the individual beyond any limitations whatsoever.
>
> – *Rene Guenon, Apercus sur l'Initiation (Glimpses of Initiation).*[10]

Наш Орден решительно ищет и вербует послушников, точно также, как завербовал Вас. Ваше обучение подготовит Вас к тому, чтобы стать не обычным рядовым в Войне Возвышения, но потенциальным генералом, ведущим армию Спящих.

---

[10] Инициация, по существу, нацелена на превышение возможностей человеческого состояния личности, на то, чтобы сделать возможным переход в более высокие состояния и в итоге вывести личность за какие бы то ни было рамки.
– Рене Генон, Apercus sur l’Initiation (Мерцание инициации)

Контроль нашей Традиции над *Ars Essentiae*, чистой силой в самых опасных ее проявлениях, требует, чтобы мы достигали самых глубоких источников энергии Квинтэссенции. Формирование и управление Сферой Сил требует и острого ума, и точных знаний; и то, и то приходит после лет – даже десятилетий – прилежного учения. Поэтому мы с огромной тщательностью выбираем и обучаем учеников, иначе создадим ученого, не обладающего волей, чтобы выйти за пределы теоретического учения, - или, еще хуже, неуправляемого, беспечного ребенка, обладающего мощью катаклизма.

Пробуждение

Очень немногие смертные, возможно – один из пяти миллионов, - обладают потенциалом, необходимым для того, чтобы стать магами. Имеющие склонность к магии в понимании нашего Ордена обычно Пробуждаются постепенно. Часто эти избранные обнаруживают какую-то способность, выделяющую их, - дар к математике или языкам, к примеру, или общую любовь к учебе. Большинство этих людей со скрытыми магическими способностями чувствуют себя одинокими и «отличающимися» от ровесников. В какой-то момент, обычно между созреванием и достижением 30-летиея они проходят через кризис, который ускоряет их Пробуждение и открывает глаза на мир.

Пробуждение никогда не сводится к простому открытию внутреннего взора. Некоторые пробуждающиеся без надзора впадают в безумие, потому что не способны нащупать точку опоры, за которую можно держаться в постоянно смещающихся реальностях. Другие становятся опасными для

себя или окружающих, и в первый славный момент прозрения могут погибнуть. Поэтому наш Орден старается распознать скрытый магический потенциал, а наши наставники тщательно готовят новичка к Пробуждению.

Вербовка

Неудивительно, что большинство кандидатов-герметистов имеют ученое прошлое. Учитывая наше превосходство в академических кругах – как профессоров, кураторов, снабженцев и библиотекарей, - это неудивительно. Наш Орден (особенно маги Дома Фортунэ и члены Комитета Служащих) тайно следят за потенциальными рекрутами, иногда десятилетиями, в ожидании проявлений остроты ума, пытливой натуры, уважения к знаниям, силы воли и внутреннего благоразумия.

В течение этого времени объект проходит тайные испытания. Вербовщик может «скормить» ему радикальные идеи о природе реальности, дать возможность жульничать во время учебы, или даже пригласить присоединиться к безобидному оккультному обществу. Некоторые испытания дают оценку способности студента впитывать новые концепции, но наиболее важные проверяют его характер и надежность.

Отсев обычно проводится методично; неуравновешенные или не вызывающие доверия послушники представляют для Ордена смертельную опасность. Однако некоторые рекруты Пробуждаются спонтанно или привлекают внимание врага; в таких – исключительных – случаях вербовщи может привести своего студента в «безопасное место» (*никогда* – в ковенант!) до тех пор, пока тот не остынет. Если Пробудившийся

студент явно не подходит Ордену, вербовщик может передать его представителям более подходящей Традиции. Если студент представляет настоящую опасность для Ордена, вербовщик может в ответ предпринять чрезвычайные и окончательные решения. Если рекрут подходит для послушничества – ну, далее вы все знаете.

Первая Ступень Послушания (Новообращенный)

Студенты-новички обычно проводят от одного до трех трудных лет в ковенанте-колледже. В течение многих веков главным Колледжем Ордена был *Fors Collegis Mercirus* на тайной луне Меркурия, Масе. Со времени падения Маса в 1996 г. большинство новообращенных перешли во временные Колледжи, расположенные в трех местах на Земле; из соображений безопасности эти места остаются засекреченными. Предложения создать постоянный Колледж на Горизонте остаются в высшей степени под вопросом.

В Колледже Новообращенные учатся пониманию себя, зачаткам ментальных дисциплин, философии и нескольким языкам – обычно древнегреческому, латыни, арабскому, английскому, французскому и немецкому. Им дают зачатки магического языка нашей Традиции, енохианского; дальнейшее обучение продолжается после их посвящения в Орден. собственно магии ограничено goetia, малыми роутами, использующими точные ритуалы и много ритуальных инструментов.

После окончания колледжа студент готов стать послушником у батюшки, Мастера или Адепта. («Батюшка», вообще-то, термин неофициальный. Я использую его, чтобы избежать путаницы технического термина «мастера» и

официального магического ранга Мастера. Мастер, наставляющий послушника («м» у которого строчное), не обязательно должен быть признанным, пишущимся с прописной буквы Мастером).

Некоторые Новообращенные ни разу не появляется в Ковенанте-Колледже, а сразу становятся послушниками. Такой послушник выполняет тяжелую работу по заданию своего батюшки в течение одного-четырех годов индивидуального обучения в его святыне. Батюшка решает, как лучше обучать студента Искусству, но обучение всегда предъявляет невероятно высокие требования к студенту. Многие студенты впадают в отчаяние, изучая все этих языки, символы и эзотерические искусства – не говоря уже о магии, для которой они необходимы.

Погрузившись с головой в монотонную работу, послушники трудятся в лабораториях своих мастеров, помогая им в опытах и делая списки бесчисленных томов. Мастер обычно кажется своим послушникам непомерно требовательным, ужасным, даже жестоким, но кандидат, который не может вынести оскорблений или справиться с сюрпризами, как маг не имеет будущего. Выкорчеванные на стадии саженцев, такие небезопасные ученики обычно становятся компаньонами своих батюшек или наемными рабочими в Ковенанте.

Многие новообращенные жалуются на все эти ограничения и удивляются, почему так редко спрашивают их мнение об учебном процессе. Они хотят более свободной «дружбы» между студентом и учителем. Я им сочувствую – лично мое обучение вовсе не было легким! – но считаю, что

вынужден процитировать известное возражение Мастера Диврании:

Следует ли служителю приказывать своему хозяину, который, несомненно, знает свое дело лучше, чем тот, кого он недавно нанял? Послушник будет учить своего наставника, хотя такой ученик благословлен мудростью либо прошел через сотни лет опыта? Так запряжем же крестьянина и передадим вожжи лошади!

Вкратце – водительские права получают совершеннолетние. Довольно скоро придет и ваша очередь!

Вторая Ступень Послушания (Ревнитель)

В какой-то момент каждый удачливый Новообращенный понимает, что гетические формулы, которые он изучает – все эти древние, ошеломляюще сложные мелочи на дюжине языков, - являются сами по себе бесполезными. Эти элементы по отдельности не являются волшебными, но составляют рельсы, направляющие личную магическую волю студента. Проявление той воли (уникальное для каждого студента) знаменует собой достижение Второй Ступени Послушания.

Забранный в Ковенант своего мастера, Ревнитель продолжает физически трудиться и усиленно учиться. Теперь, однако же, он начинает применять теории, которые выучил. Если Ковенант существует в Реальности Горизонта, тем лучше; там опасность случайно поймать Парадокс гораздо меньше, чем на Земле. У этой «безопасной сети», однако же, есть свои проблемы. Вне нее Новообращенный должен научиться работать осторожно и искусно. По этой причине некоторые наставники отказываются вводить

послушника в подобную Реальность до того, как закончится их первый год.

Теперь послушник изучает политическую сторону жизни герметистов. Хотя у него нет личной политической власти, старшие маги могут пытаться завербовать его в свои кабалы. Привлечь внимание старших означает набраться впечатляющего опыта. Хотя некоторые студенты открыто выказывают нелюбовь к политике, сообразительный послушник не упустит возможности продвинуться. Друзья в высших кругах могут означать улчшее бучение, доступ к редким томам и даже более раннюю инициацию. Естественно, предлагающие послушнику покровительство в ответ ожидают преданности. Это простая и привлекательная ловушка для тех, чья голова не приспособлена для интриг.

Обучение теперь переходит от *goetia* к *theurgia*, символического единства со Священным. Под пристальным надзором Ревнитель исследует Пенумбру и связывает младших ее обитателей. Путешествуя – не один – в астральные Реальности, послушник изучает, как осмыслять сильные идеи применительно к своей конкретной практике. Он начинает понимать, как выйти за пределы магических роутов и буквально стать магией – «стать Словом».

Ступень Ревнителя предоставляет огромную опасность – и огромные возможности. Хотя наставник может предупреждать студента об опасности излишней самоуверенности, он ожидает, что студент возвыситься над наставлениями и разовьет в себе новое понимание. Однако эти мысли приносят с собой опасные силы. Большинство послушников проходят через свои магические опыты и

получают немногим больше, чем просто шрамы и мудрость. Другие, к сожалению, уничтожают себя.

Антиномийная практика

Путь мага требует осторожности, включающей в себя четкое понимание того, как культура влияет на мысли человека. Многие, хотя никоим образом не все, Ревнители считают полезным испытать свою привязанность к культуре, сознательно нарушая ее нормы. Эта форма практики называется антиномийной, от греческого слова, означающего «противозаконный». Практик антиномийного утверждает, что просветленное понимание заменяет законы морали.

Новый послушник однажды должен понять, что герметическое учение само по себе *не* требует криминальности. Что до законов Спящих, то тут у Ордена нет определенной позиции. Антиномийные техники не являются целями – лишь средствами понимания, которые послушник использует, а затем отбрасывает, когда они выполнили свою задачу.

Студент выбирает собственную антиномийную идею. Обычные варианты выбора в последнее время сводятся к заигрыванию с так называемым дьяволопоклонничеством (в отличие от диаболизма, который Орден начисто запрещает), работе среди сторонников нацизма, расизма или других одиозных идеологий или любые другие делишки, которые послушник считает достойными осуждения.

К примеру, зная мою любовь к чтению, мой батюшка взял одну из моих любимых книг и предложил мне сжечь ее. Конечно, Мастер Портос любил книги так же, как я; он презирал книгосожжение как я – в чем и был точный смысл

его предложения. Антиномийные практики должны вызвать отвращение у практикующего. Затем, совершив требуемое, студент должен проверить свое отвращение и освободиться от него. Такие чувства означают запреты для воли, а истинный маг их не терпит.

Последнее предупреждение: Никогда не позволяйте антиномийной практике приносить вред окружающим. Например, американский послушник, твердо верящий в расовое равенство, может посетить сходку Ку-Клукс-Клана в отдаленном городе и даже произнести соответствующую речь перед скучающими олухами, приехавшими на нее; однако студенту не стоит принимать участие в сожжении креста. Это может сделать антиномиста не лучше тех, с кем он собирается сражаться. Примеры Гилле не Руаза и Алистера Кроули отмечают Путь тех, кто слишком серьезно воспринимает свои антиномийные практики.

Миссии

Наставники иногда требуют, чтобы Ревнители выполняли миссии – простые задания, вроде передачи послания в другой Ковенант, или опасные, которые выгодны Ордену, вроде внедрения в класс Технократов. Обычные задания редко бывают простыми. Рутинное курьерское поручение, в которое впутан враг, может скрывать в себе проверку преданности; «агенты Технократии», допрашивающие пойманного послушника, могут на самом деле быть замаскированными магами-герметистами. Опасные задания учат послушника самостоятельно думать, быть осторожным и доказывать свои храбрость и изобретательность.

Третья Ступень Послушания (Практик)

Студент достигает последней Ступени Послушания через личную метаморфозу. Вся магия связана с изменениями; секрет магии – в изменении мага. Превращение из невежественного, слабого трутня в мага, изменяющего мир под свое личное видение, - есть ничуть не менее волшебно, чем превращение из человека в волка. Первое не содержит в себе сверхъестественного нарушения научных законов, но это неважно. Маг решает, как изменять реальность, затем внутренне меняется, чтобы накопить силы для этого изменения.

В Ордене Гермеса инструментом изменения (как внутреннего, так и внешнего) обычно является Слово. Практика студента ведет его к прозрению, пониманию подходящей жизненной цели или процессу, приводящему к изменению. Обычно (хотя и не всегда) этой цели не достает фокуса – до тех пор, пока маг не сможет произнести ее одним Словом, несущим с собой многообразие значений и подтекстов. Воля мага донесет его Слово наружу, где оно будет работать над миром без ведома произнесшего.

Все практики – даже негерметические – имеют Слова, определяющие их внутреннюю искру. Все мистики со временем открывают это Слово, понимают они это или нет. Например, Слово Иисуса было *Агапэ*, священная любовь. Словом Фрэнсиса Бэкона, члена Ордена Разума, был *Прогресс*, который оказал глубокое (и глубоко противоречивое) влияние на мир. Маг 1960-х годов Антуан ЛаВей разработал Слово *Потворство* – роковой выбор с

вредными (хотя бесспорно масштабными) последствиями для мира.

Обнародование сильного Слова обычно обозначает присвоение студенту Третьей Ступени. После этого Практик вливает свою энергию в изменение, используя техники, которым его научил батюшка. На этом уровне студент приобретает опыт в Искусствах, соответствующий возможному продвижению его Слова. Когда он продвинется за Первый Ранг в каждом из этих Искусств, он готов стать истинным магом – практиковать третью и высшую форму магии: *magia*.

Посвящение

Как послушник Ордена становится Учеником, т.е. получает первый ранг Истинного Мага? Через посвящение. Мастер Диврания отмечает: «Посвящение является первым из многих испытаний, через которые проходим мы в нашем никогда не кончающемся поиске совершенства». На самом деле посвящение послушника составляет скорее одну две тысячи двадцать пятую часть такого испытания, но никто не отрицает, что посвящение тяжело, глубоко лично и навсегда запечатлевается в памяти Ученика.

Испытания посвящения принимает множество форм, в зависимости от Дома послушника, решения мастера и нужд Ордена. Каждое испытание отлично от прочих; обычно студент не знает, что его испытывают. Испытанием проверяют пригодность послушника для того, чтобы стать магом. Он должен показать способность делать магию, влиять на Спящих, защищать себя и избегать Парадокса. Без

быстрого и изобретательного мышления честолюбивый маг обречен.

Орден борется за совершенствование – себя, воли и мира. Соревнование – наше испытание, наши хлеб и вода. Величайшие из наших членов обладают силой масштаба тактического ядерного оружия. Контроль над такой мощью требует холодности и совершенного самоконтроля. По этой причине инициация часто несет с собой опасность, даже угрозу жизни. Те, кто терпят неудачу и выживают, могут попытаться пройти ее повторно в следующем году. Некоторые умирают. Это жестокое наказание, но подумайте об альтернативе ему: позволить незрелому, беззаботному или глупому магу управлять главными силами мироздания. Перчатка – малая цена за стабильность, предоставляемую нашим Орденом – или за силу богов.

Трибунал Инициации

Церемонии инициации проводятся на Трибуналах, чтобы все прибывшие могли засвидетельствовать «становление» нового мага. Поскольку Трибуналы происходят лишь каждые два года, а послушники весьма нетерпеливы, зачастую между встречами каждый Дом созывает особые собрания, известные как *Трибуналы Инициации*. Выюранные даты имеют астрологическое или нумерологическое значение; многие верят, что такие вещи влияют на будущее «выпускного класса».

На процедуре присутствуют батюшка инициированного, один Квэзитор и по меньшей мере один член Дома инициируемого. Церемония состоит из пяти частей:

- **Заявление**: Батюшка объявляет, что послушник завершил свое обучение и прошел испытание инициации. Он может предложить восхвалить поведение, ученость и достижения студента – обычно в первый раз за всю историю их взаимоотношений!
- **Клятва**: Квэзитор требует, чтобы послушник продекларировал Кодекс Гермеса, затем поклялся, что будет его соблюдать.
- **Называние**: Новый маг получает новое герметическое имя, выбранное его батюшкой. (В нынешние времена наставник обычно спрашивает послушника, какое имя ему бы понравилось). Со временем это так называемое *Теневое Имя* обрастает новыми титулами, список которых растет с опытом и возрастом (см. Приложение). Квэзитор одобряет использование новым магом этого герметического имени, под которым он отныне будет известен. В тайне наставник готовит свиток со вторым секретным именем – *Истинным Именем*; он показывает его инициированному, а затем уничтожает. Только инициированный и наставник знают все Имена, которым обладает первый.
- **Символ**: Бывший наставник дарит новому магу символ, символизирующую его членство в Ордене, обычно – жезл. На символе нанесены таинственные символы, обозначающие Дом мага и специальности, если таковые есть. По существу, символ становится знаком самого мага, представляя его голос в совете. В прошлые века маги могли передавать свои символы для голосования по доверенности, но эта практика стала предметом злоупотреблений и потому нежелательной.

- **Объявление Курса**: Впервые добавленная в обряд инициации в 1860-е, эта необязательная часть требует, чтобы новый Ученик объявил о личине, которую он примет в мире Спящих, - включая работу, стиль жизни, местожительство и Слово. Хотя Курс может меняться со временем в зависимости от того, как его интересы расширяются или сужаются, это объявление ставит перед магов цель по его личному выбору – жест независимость после того, как он провел так много времени у ног другого.

Однажды инициированный, *преми*[11] (древнее название нового Ученика) становится полноценным членом Ордена, волен присоединяться к кабалу или Ковенанту и прокладывать свой пусть к высшим Ступеням.

Послушники, даже те, кто никогда не были близки к своим наставникам, всегда находятся перед своими учителями в неоплатном долгу. Хотя многие выражают свою благодарность союзничеством и услугами, именно репутация и дела студента составляют настоящую плату наставнику за обучение. Деяниями ученика наставник улучшает – или марает - собственную репутацию. Послушникам, читающим это, советую запомнить, что их действия подсвечивают или затеняют действия их учителей. И, поверьте, немногие из забав стоят разозленного наставника.

Жизнь Мастера

[11] Premie – награжденный (лат.?) – LB

A desire of knowledge is the natural feeling of mankind; and every human being whose mind is not debauched will be willing to give all that he has to get knowledge.

– *Samuel Johnson.*[12]

Хотя послушничество формирует начало жизни мага, его карьерный рост полностью в его собственных руках. В записях Мастера Диврании о магах прекрасно перечислены их обязанности; ниже представлено их резюме.

Ступая на Ми’ас

Ми’ас (по-арабски «зыбучие пески») – иронический термин для политики. Как только новый маг завершает свою инициацию, он обычно обнаруживает, что вовлечен в политические интриги, свойственные Ордену. Попав в них, он должен утонуть или выплыть.

Герметисты непрерывно ввязываются в новые соревнования, измеряя свое продвижение по пути к совершенству через приобретение силы – совершенствование Искусств, повеление духами, использование воли в земном мире и, наконец, управление собой. Маги других Традиций иногда не могут постичь этот основной пункт верований Ордена. Мы постигаем один истинный Путь к Возвышению; следовательно, мы должны вести остальных к этому Пути. Чтобы подготовиться к такой возможности, мы должны совершенствовать себя. В этот процесс входит накопление

[12] Желание знаний – естественное для человечества чувство; и каждое человеческое существо, чей разум не разложился, будет желать отдать все, что у него есть, ради получения знания.

– *Сэмюэль Джонсон*

политической власти, как с целью измерения личного продвижения, так и ради обучения умелому обращению с властью.

Если кому-то нужно пробраться через «зыбучие пески политики», полезно иметь «дорогу жизни». Орден предоставляет такую возможность путем обменом *са*. В египетской религии са была магическая жидкость, источник жизненной силы богов. Когда их са почти иссякала, жрецы могли попросить служивших другим богам наложить на них руки и восстановить их. В герметической традиции са представляет собой «кровь политики», услуги, оказанные другим. Эта «благотворительность» может включать в себя принятие чьей-то стороны в споре; голосование за или против чьего-то предложения; помощь другому магу в создании репутации или продвижении по службе. Чем больше са маг дает другим, тем больше услуг в теории ему окажут: неуплата долга считается ужасным бесчестием.

Приобретение знаний

Герметист – ученый в библиотеке Человечества. Маги, проводящие жизнь в борьбе на политической арене – или в драках по этой причине, - жертвуют доступом к более высоким магическим сферам. Знания, понимание и осторожность – ключи для эволюции личности. Каждый маг должен решить для себя, какая сфера исследований позволит ему Вознестись. В то же время он должен уравновесить практическую необходимость политических интриг с этими вещами – поскольку без са его возможности как ученого урезаны.

Многие недавно инициированные, преодолев барьеры и заслужив инициацию, полагают, что одержали победу. Как раз наоборот: после окончания послушания маг должен учиться упорно как никогда! В обычных текстах он теперь распознает скрытые значения, нумерологическую значимость или неожиданную символогию. Эти открытия заставляют его достигать того, о чем он когда-то подозревал, и добираться до того, что он никогда не воображал. А за этими вратами еще сокрыты более сложные тайны…

Взятие послушников

Герметисты признают долгом обучать других. Улучшение себя невозможно без обучения новых послушников. По мере того, как мы открываем новые истины, мы чувствуем себя обязанными делиться своими открытиями.

Помимо обычного долга, на принятия решения об обучении влияют другие факторы. У многих герметистов нет другой семьи, кроме соратников-магов; взятие послушника создает связь, похожую на связь между родителем и ребенком. Опять же, искреннее наслаждение – прививать недавно Пробужденному разуму жажду знаний и желание постигать таинства.

У учителя также могут быть более практичные побуждения. В лаборатории ученик – эта пара лишних рук; он выполняет нудную рутинную работу и, в конце концов, составляет магу компанию. Если он не найдет послушника, маг может так и не понять, какой одинокой может быть жизнь Ищущего.

Новый наставник во всем управляет своим учеником, но учитель также получает ценные уроки: политики в

миниатюре (через обладание властью над другим); способов обучения; свежие взгляды на старые вещи, могущих осветить новые способы исследований; и обновленный интерес к миру смертных, который так много магов оставляют в обмен на компанию Пробужденных.

Обретение хранителей

Орден не запрещает послушникам иметь хранителей, но студенты редко обладают знаниями, чтобы призвать их, не то чтобы удержать. Эти спутники-духи требуют наблюдения и услуг в обмен на свою службу. Большинство Учеников-новичков, однако, при первой же возможности пытаются заполучить хранителя; такие создания могут предложить силу, знания другого мира или доступ к более могущественным обитателям Умбры.

Большинство хранителей, привязанных к магам-герметистам, выказывают исключительный ум, пытливые натуры и оккультные знания (хотя и не всегда мудрость). Эти обитатели Умбры принимают вид тех, кто в различных культурах ассоциируется с умом: жаб или лягушек, соколов, сов, змей и кошек. Иногда они вселяются в глиняных големов или гомункулов, которые кажутся Спящим куклами. Хранители, обреченные обитать в Реальности Горизонта, куда не вторгается Парадокс, могут иметь внешность Пережитков Мифов – сфинксов, ламмасу, дракончиков – или (изредка) случайных геометрических узоров. (См.: *Хранители*).

Святыня

Герметическим законом признается неприкосновенность Убежища герметиста. В нем маг

устанавливает собственную парадигму и проводит самые важные работы. Некоторые труженики воли обходятся маленьким Убежищем – немногим более учебного класса, - но большинство включают в его «состав» свои лаборатории, библиотеки и жилые комнаты.

Размер и положение Убежища зачастую показывают положение владельца в Ковенанте. Старшие, уважаемые маги занимают лучшие места и самые вместительные комнаты. В населенных Ковенантах Ученики могут проживать в общих комнатах, но тем не менее каждый претендует на собственное маленькое Убежище. Член Часовни может обеспечить себе лучшее Убежище, выполнив большое задание для своего Ковенанта или Дома или через политические интриги. Если это не получается, он может просто разбогатеть и построить его самостоятельно.

Заметим, что Убежище должно быть четко помечено так, как описано в *Дополнительных Поправках к Кодексу Гермеса* (XVI/254/DD/iii/a). Вход без приглашения в чужое Убежище является преступлением, наказуемым Отлучением, и хозяин может на законных основаниях убить нарушителя в целях самозащиты. (Одно важное исключение: послушники могут без приглашения входить в Убежище своих наставников, и наоборот). Во времена бурного прошлого Ордена маг-интриган мог пригласить соперника в свое Убежище, убить его, а затем избежать наказания, заявив о самообороне. Даже сегодня вход в чужое Убежище говорит об огромном доверии – или огромной глупости.

Законы запрещают определенные опасные виды экспериментов внутри Ковенанта, даже в личном Убежище. В частности, Орден признает опасными сильные воздействия

на стихии, высокоуровневую магию Сил, все вызовы и, конечно, диаболизм. Маг должен заниматься этим в карманной Реальности. В крайних случаях даже необходима запечатанная лаборатория, находящаяся внутри этой Реальности, чтобы маг мог взорвать себя, не забрав с собой всю карманную вселенную.

Цертамен

Каждый мастер неизбежно оказывается вовлеченным в магическую дуэль, обычно – политическим соперником или ищущим славы студентом. По этой причине Дома разработали правила цертамена, ритуализованного таинства дуэли.

Цертамен в нашем Ордене в высокой степени превращен в обряд, с наблюдателями, судьями и четко определенной ареной. Дуэлянты вступают в бой после сделанного во всей форме вызова, ответа, обозначения пределов допускаемой магии, использования Квинтэссенции, границ поединка и других ограничений. Неожиданные нападения не в чести (хотя, тем не менее, случаются).

Поскольку мы управляем самыми опасными силами во вселенной, наш Орден беспощадно заставляет соблюдать установленные пределы при поединке. Жестокие оппоненты часто подвергаются цензуре или повторно вызываются более сильным коллегой. Самые выдающиеся дуэлянты превосходят своих противников изобретательной и изысканной «мягкой» магией, или одерживают победу над соперником вероломством и знанием слабостей оппонента. Грубое проявление силы, хоть и является эффективной

преградой для повторения дуэли, показывает недостаток учтивости и воображения.

Сумерки

Мы называем Тишину «Сумерки», поскольку она вызывает ощущение нарушения равновесия. Сумерки включают в себя тьму и свет; одно сдается другому. Хотя другие Традиции представляют себе ночь сумасшествием, мы считаем ее временем переопределения и перехода.

Маг-герметист в Сумерках теряет контроль над мыслительными процессами своего разума и входит в созданную им самим реальность. В этом состоянии он открывается подавленным мыслям и сумасшедшим идеям. Эти видения могут привести к новому пониманию его Слова, новым способностям и влечениям, и даже (но редко) к новому хранителю. И наоборот, Сумерки могут безвозвратно сбить с толку жертву. Он может получить физическое увечье, вызванное неуправляемой магией, или потерять тягу у Искусству, возможно – навсегда. Он становится другим, слабее духом – порой окруженным кошмарными пугалами, вышедшими из ее подсознания.

Любой маг-герметист должен подготовиться к тому, чтобы испытать Сумерки. Это когда-нибудь *случится*, и случаться может часто. Более того, величайшие деятели Ордена приходили в Сумерках к уникальному пониманию. Мой собственный батюшка, Мастер Портос, входил, по его подсчетам, в них 12 раз. Некоторые в Ордене добровольно входят в это пристанище видений, ища мудрости, хотя другие боятся его ужасов и запираются от опасения, что это может быть вредно.

Награды

Те, кто старательно следует добродетелям Ордена и с умом выбирает друзей, пожинают щедрый урожай. Все герметисты должны что-нибудь да узнать о политической борьбе, и те, кто узнал достаточно, могут стать лидерами Ковенантов, Домов или даже всего Ордена. Уважаемые маги могут представлять равных себе на Великом Трибунале, где они будут помогать определять политику Традиции в целом.

Несмотря на репутацию нашей Традиции, многие герметисты ухитряются избегать политики (по большей части) и взамен приобретать знания. Высокая образованность также приносит награды. Теоретики и ученые пользуются в Ордене большим уважением, чем в любой другой Традиции; их мнением интересуются, перед их знаниями благоговеют. Они могут получить лучшее лабораторное оборудование, место и материалы исследований, равно как и блестящих послушников и слуг. Лучшие мыслители увековечены в Белом Списке Избранных Ордена. Обычно теоретики достигают если не бессмертия, то поразительной продолжительности жизни.

Другие более активные члены Ордена заслуживают уважение, служа ему: спасательные миссии, дипломатические успехи, открытия в Умбре, свидетельства против врага... некоторые награды неосязаемы: уважение равных, слава в Ордене и благодарность от других его членов. Некоторые – более реальны, но менее ценны. Материальные вознаграждения включают в себя хорошие квартиры в Ковенанте, обещающих послушников и продвижение по службе. Исторически наилучшие шансы на получение наград

такого вида – у имеющих высокую Ступень членов Дома Квэзитор, но Квэзиторов слишком мало, чтобы выпить все сливки.

За каждым из этих путей стоит один главный приз: доступ к оккультным знаниям. Каждый маг-герметист, как бы он ни погряз в ми’ас, разделяет с собратьями величайшее желание понимать. Понимая Земное, мы видим, как работает наша воля; понимая нашу волю, мы продвигаемся ближе к конечной цели – духовному совершенству.

Вторая Инициация

Как сообщество иерархическое, Орден имеет пирамидальную структуру. Ученики составляют широкое основание, на котором покоится меньшее число Адептов и, на вершине, несколько уважаемых Мастеров и Архимагов. По мере того, как маг продвигается п Ступеням и формулирует новые практики для понимания своего Слова, могущественные члены нашей Традиции оценивают его совершенство. Если он докажет свое превосходство, преданность и способности, они дадут ему «вторую инициацию».

Детали этой тайной и загадочной церемонии известны лишь имеющим Восьмую и Девятую Ступени (т.е. Мастерам и Архимагам). Посвященный входит в *Circlus Abstrusus*, круг лидеров герметистов, по большей части находящихся в Дойсстепе и Горизонте. Репутация членов этого внутреннего круга известна по всей Традиции. Другие боятся и боготворят их. Ходят слухи о следующих затем третьей и четвертой инициациях, но подробности таких обрядов остаются в высшей степени сокрыты тайной.

Герметический закон

The laws place the safety of all before the safety of individuals.

– *Cicero, De Finibus.*[13]

Любая группа сильна в той мере, в которой сильны связывающие ее законы. Герметисты жестко соблюдают кодекс, позволяющий нам жить и работать вместе – возможно, не всегда в гармонии, но, по крайней мере, в обстановке общего взаимопонимания. Без Кодекса Гермеса и Дополнительных Поправок к нему, мы никогда бы не соединили столько различных магических практик в одну Традицию.

Кодекс Гермеса

Благоуст предложил Кодекс Гермеса в 787 г. н.э. ученики должны знать Кодекс и поклясться соблюдать его. В прошлом нарушение Кодекса влекло за собой одно наказание: *Возмездие*, или смерть. Нынче Орден практикует множество видов наказаний. Кодекс, если брать самые основы, имеет следующий вид:

- **Я клянусь в вечной преданности Ордену и его членам. Друзья и враги Ордена – мои друзья и враги, и я ни плюну в друга, ни поддержу врага.**

[13] Закон ставит безопасность всех выше безопасности одного.
– *Цицерон, De finibus, Bonorum et Malorum («О пределах добра и зла», прим.: LB)*

- **Я не поставлю в опасность Орден действием либо бездействием, и не буду общаться с демонами либо немертвыми, и не вызову ярость фей.**
- **Я не лишу ни одного из магов Ордена магической силы, и не попытаюсь действием либо бездействием нанести вред магу Ордена, за исключением случая объявленного по правилам и открытого цертамена.**
- **Я никоим образом и способом не буду наблюдать за личными делами мага Ордена, или читать разум мага Ордена, или вторгаться в Святыню мага Ордена, или наблюдать за ней, если речь не идет о предотвращении явной, прямой, сильной и неизбежной угрозе безопасности Ордена.**

Примечание. Кодекс не запрещает шпионаж или наблюдение за теми, кто не входит в Орден; более того, мы часто следим за опорными пунктами Технократии, а иногда (для их же безопасности) – за Часовнями других Традиций.

- **Будучи призван на Трибунал, я буду подчиняться всем его решениям. Будучи призван заседать в Трибунале, я буду голосовать мудро, уважать голоса других и поддерживать решения Трибунала.**
- **По достижении Пятой или высшей Ступени я буду обучать послушников и посвящать их в этот Кодекс. Я несу на себе всю ответственность за своего послушника, и в должное время выговорю ему, сдержу, накажу или задержу послушника, поставившего в**

опасность Орден, и сдам того послушника законно назначенному агенту Ордена или Трибуналу.

- **Я торжественно клянусь блюсти этот священный Кодекс Гермеса и отважусь на любой риск либо опасность, дабы защитить его. Если я нарушу его, да поднимутся все маги Ордена как один, и да выследят меня, и да уничтожат навсегда.**

Дополнительные Поправки

Краткость Кодекса неизбежно влечет за собой многочисленные понимания и интерпретации. Постановления, к которым приходили на повторяющихся каждые три года Великих Трибуналах, внесены в *Дополнительные Поправки*, многотомный и устанавливающий прецеденты документ. Ниже приведены некоторые стоящие того выдержки из него:

- Трибуналы состоят из шести магов Ордена, принадлежащих к Дому Квэзитор, или, по меньшей мере, к двум другим Домам. Трибуналы, созванные по поводу тяжких преступлений, состоят из 12 магов-герметистов из не менее чем четырех Домов. На важных Трибуналах председательствует Квэзитор.
- Наставник должен обучать и наставлять послушника в течение по меньшей мере трех месяцев из каждого года. Иначе любой другой маг Пятой Ступени или высшей (с согласия послушника) берет его обучение на себя.
- Цертамен есть средство разрешения противоречий между личностями, кабалами или Ковенантами. Вызванный и вызвавший должны договориться о пределах и ограничениях дуэли. Перед поединком всеми сторонами должно быть

оговорено и одобрено использование смертельно опасной силы. Ни один маг не может вызвать Трибуна, решившего его судьбу, Первого, ответственного за Дом, или Квэзитора, защищающего Орден. Ни одни маг не может состязаться с другим более одного раза, если – и до тех пор, пока – второй маг не вызвал в ответ вызвавшего его.

Любой вызванный может оказаться от цертамена без осуждения и бесчестья; однако, ищущий сатисфакции может затем перепоручить поиск решения Квэзиторам. Маг не может принять вызова, нарушающего Кодекс Гермеса или его Дополнительные Поправки.

Приняв цертамен, маг должен принять любой его исход или подвергнуться наказанию от рук Квэзиторов.

Правонарушения

Орден Гермеса признает преступления *тяжкими* или *легкими*.

Тяжкие преступления

Такими являются грубые нарушения Кодекса Гермеса: уничтожение магических способностей мага, убийство соратника не во время законного цертамена, создание опасности для Ордена, ведение дел с демонами или совершение крайне злых деяний, садизм и/или убийство Спящих, союзников либо других магов. Тяжкие преступления заслушиваются Советом Безопасности Ордена, формальной организацией из девяти судей; каждый судья назначается Первым своего Дома. Большинством голосов Совет Безопасности может покарать тяжкие преступления Порицанием (публичным осуждением), Отлучением

(изгнанием), Возмездием (смертью) или Гилгулом (полным уничтожением).

- Весть о преступлении **Порицаемого** мага разносится по всем Ковенантам; преступник может также быть подвергнут штрафам или другим наказаниям, вроде запрета на возвращение в свое Убежище или Ковенант в течение двух лет. Хотя (в теории) обнародование сведений о преступлении и связанные с этим взыскания и составляют все наказание, Порицание в реальности имеет побочным эффектом уничтожение политических амбиций преступника.
- Ни один маг-герметист не может оказывать помощь или общаться с **Отлученным** магом. Независимые «члены комитета бдительности» Ордена зачастую преследуют и убивают отлученных магов, утверждая, что эти головорезы знают слишком много, чтобы им было позволено жить.
- Решения о **Возмездии** крайне редки. Если приговоренный преступник находится под стражей, он может единожды обратиться к Первому (главе) своего Дома в поисках прощения. По желанию Первый может убедить всех доступных Первых пересмотреть решение. Набрав перевес в пять голосов они могут заменить Возмездие Отлучением. Если приговор остается в силе, три палача-Квэзитора (зовущиеся Черным Трибуналом) приводят его в исполнение на закате дня, следующего за вынесением решения.

Скрывающиеся от правосудия могут заслужить как Отлучение, так и Возмездие – это означает, что любой маг Ордена должен, завидев преступника, или спасаться бегством, или уничтожить его.

- Заметим, что Возмездие во всех случаях касается только земной жизни преступника. Лишь единодушное

решение всех Первых Домов может привести к самому тяжкому приговору – **Гилгулу**, или убийству Аватара. исторически Орден Гермеса выносит каждое столетие лишь один-два приговора к Гилгулу, обычно – за вопиющий диаболизм.

Легкие преступления

В эти нарушения Дополнительных Поправок включают нанесение вреда или похищение хранителя, лаборатории или собственности другого мага, или совершение вопиющих актов воровства или насилия по отношению к Спящим, союзникам либо магам других Традиций. Такие преступления обычно искупаются **Талионом** (видом возмездия, осуществляемого пострадавшей стороной или уполномоченными ей лицами) или **Искуплением**. Легкие преступления судит Трибунал, временное жюри из рядовых магов (см. «Законодатели», ниже).

- Древний закон **Талиона** сопоставляет наказание и преступление. Если ты уничтожил мою библиотеку, вынесение Талиона позволяет мне уничтожить твою. Однако в Ордене Талион более гибок, чем приговоры в древних обществах. Трибуналы признают, что, если ты убил моего хранителя, нет справедливости в убийстве мной твоего, поскольку твой хранитель мог и не участвовать в твоем преступлении. В таких обстоятельствах Талион допускает иные решения. В данном примере Трибунал может обрубить связь между тобой и твоим хранителем, вернув создание в его дом в Умбре.
- **Искупление**, пожалуй, самое распространенное наказание, означает, что преступник должен возместить

убытки, такой же вещью, если это возможно, или деньгами либо услугами. Трибуналы любят «семикратное Искупление». К примеру, если обидчик взял из библиотеки пострадавшего ценную книгу, то должен дать ему семь других книг той же ценности.

Законодатели

Ниже перечислены должности, которые вы часто будут у вас на слуху во время послушания:

- **Трибун**: *Обычные Трибуналы* – это временные специальные жюри из 6-12 магов-Трибунов. Трибун – должность временная, как должность присяжного. такие Трибуналы созывают по мере необходимости, для рассмотрения неважных дел или проведения судебных разбирательств. Если речь идет о деле, касающемся одного Дома, Трибунов выбирают из этого Дома; дел, затрагивающих отношения между Домами или весь Орден, приглашают Трибунов из нескольких Домов. Правосудие Трибуналов скоро, хотя их справедливость порой неразрывно связана с политической необходимостью.

В Поправках точно описаны режимы и детали созыва Обычных Трибуналов в любой воображаемой ситуации. Обычно, но не всегда, созывает Трибунал и приглашает в него член Дома Квэзитор. Квэзитор может позвать любого мага Ордена (кроме послушников) служить Трибуном; избранный должен явиться на службу, если тому не помешает рана или болезнь. Однако члены Ордена высших Ступеней часто создают «Трибунальную лихорадку» (как они это в шутку называют), дабы избежать этой скучной службы. По этой причине недавно инициированный может ожидать

ранних – если не частых – вызовов на слушания дел. Получив такую возможность, не поддавайтесь лихорадке! Трибуналы дают магу-новичку возможность увидеть внутренние механизмы работы Ордена, равно как и завести ценные связи с другими Ковенантами и сильными союзниками.

Великие Трибуналы созываются каждые три года, или чаще – в экстренных случаях. 27 делегатов (обычно Первый и два других члена – обладателя высокой Ступени из каждого Дома) собираются, чтобы принять законы и обсудить дела, касающиеся всего Ордена. На Великом Трибунале Первый Дома Бонисагус (как глава старейшего Дома) выступает Председателем Трибунала. Каждый прибывший на него маг может предложить тему для обсуждения.

- **Квэзитор**: Члены Дома Квэзитор занимают особое положение в Ордене, поскольку их власть выходит за пределы их Дома. Основываясь на древних законах Ма’ат, египетской богини правосудия, Квэзиторы наблюдают за действием и применением законов в Ордене. Квэзитор председательствует в Совете Безопасности и (обычно) Трибуналах, решая вопросы прецедента и права.
- **Первый**: Первые руководят Домами и ведут их членов. Мастера или Архимаги, Первые всегда держат в руках основную политическую власть, назначают официальных лиц во внутридомовой иерархии, решают споры и разрабатывая стратегические планы.

Каждый Первый может изгнать любого члена своего Дома, фактически делая несчастного Сиротой в Ордене. «Бездомный» маг не совсем является преступником в ссылке, но не обладает правом голоса и, говоря с практической точки зрения, ни малейшей крохой политической власти.

Бездомные маги редки; большинство либо находят прибежище в другом Доме или, без поддержки, погибают от рук врагов.

Все Первые служат пожизненно. В Домах Экс Мисцелланиа, Яниссари, Титалус и Шеа Первый выбирает своего наследника, вступающего в должность после смерти или отставки старшего. У Тиг Первого нет. В других Домах их члены Шестой Ступени и выше выбирают своего Первого из числа Мастеров и Архимагов Дома.

Комиссии

Важные вопросы закона и вины могут занимать послушников, но пресные управленческие материи влияют на его жизнь сильнее. Такие мелочи находятся в компетенции множественных комиссий, подразделений и отделений Ордена. Эти организации и их полномочия берут начало с объединения нашего разноликого Ордена в единую Традицию; во многих отношениях они скрепляют наше хрупкое братство.

Как послушники-новички, вы уже встретились с Отделением по работе с персоналом Ордена. Поверьте на слово: они обращаются с Архимагами так же, как обращались с вами! Вы столкнетесь с их тупой бюрократией, когда подниметесь по Ступени, станете инициированным, переедете на другое место, возьмете послушника, получите награду или совершите большое преступление. Да, многие из них «всего лишь служащие», но *не* обращайтесь с ними как с мелкими сошками. У них есть власть: когда маг находит подходящего послушника, но не может, по какой-либо причине, учить его самостоятельно, служащие по Персоналу

находит ему соответствующего наставника. Поэтому Служба по работе с персоналом управляет качеством послушников, попадающих в Орден. По этой причине маги вежливо обращаются с ее работниками. Хороший вербовщик означает хорошего послушника.

Та же ситуация преобладает в большинстве остальных комиссий. Находясь под наблюдением магов, но состоя из союзников-Спящих, комиссии сами по себе представляют силу. Они служат разным Домам, но не являясь их частями. жизненно важные для Ордена функции отдаются тому или иному Дому: исследования (Бонисагус), защита (Фламбо), вербовка (Фортунэ), внутренняя безопасность (Янниссари), правосудие (Квэзитор), история (Шеа), разведка (Тиг) и стратегия (Титалус). Но Дома предпочитают не погружаться в рутинные дела, и потому, очевидно, эти задачи перепоручаются их бесчисленным служащим, помощникам и (да) бюрократам.

Мастер Диврания предлагает полный список комиссий и отличную сводку сфер их деятельности. В начале вашего обучения вам нужно помнить только о некоторых из них: **Отделении Логистики**, обеспечивающем Ковенанты всем необходимым **Комиссии по Закупкам**, находящей и доставляющей древние тексты в библиотеки Ордена, и различных *особых* отделениях, созданных для исследования магических феноменов в мировом масштабе. Эти комиссии касаются вас, поскольку они часто требуют, чтобы младшие маги выполняли задачи, считающиеся «недостойными» инициированных. Так что не удивляйтесь, если секретарь Комиссии по Закупкам позвонит вам в 4 утра и скажет поехать в Стамбул, чтобы забрать свиток дервишей 12-го

века. В нашем Ордене все это составляет часть жизни новичка-мага.

СНОСКА 3:
ГЕРМЕТИЧЕСКИЕ ДОМА

Suffer not yourselves to be carried with the Great Stream, but stem the tide ,you that can lay hold of the Haven of Safety, and make your full course toward it. Seek one that may lead you by the hand, and conduct you to the door of Truth and Knowledge, where the clear Light is that is pure from Darkness, where there is not one drunken, but all are sober, and in their heart look up to him, whose pleasure it is to be seen.

– *The Sacred Pymander of Hermes Trismegistus, VIII.4-5.*[14]

Как у дома Отца в библейской пословице (Иоанна 14:2), у Ордена Гермеса множество квартир. В нашей организации каждый Дом (ранее употреблялся термин «Коллегия», вышедший из употребления в 1700х гг.) является сам по себе полноценным магическим сообществом, зачастую с многовековой традицией. Каждый Дом сам по себе равен по силам любой другой Традиции, если не численно, то в смысле истории и независимости взглядов. Даже их практики показывают значительную разнородность. Тем не менее, все девять Домов разделяют внимание герметистов к педантичной дисциплине, точному ритуалу, прагматичному применению работоспособных идей и, превыше всего, языку.

---

[14] Не позволяйте себе быть носимыми Великим Потоком, но идите против течения, вы, что можете завладеть Тихой Гаванью, и проложите весь свой путь к ней. Ищите того, кто может вести вас рука об руку и проводить до двери Истины и Знания, где ясный Свет таков, что чист от Тьмы, где никто не хмелеет, но все воздержанны, и сердца их ищут того, кому в радость быть увиденным.

– *Священные Скрижали Гермеса Трисмегиста, VIII.4-5*

Послушники-новички зачастую удивляются: почему Дома в Ордене остаются независимыми? В течение пяти веков споры по этому поводу велись в чайных комнатах многих Ковенантов. Почему бы не объединить Дома, либо развести их в отдельные Традиции? Из всех противоборствующих версий я предпочитаю так называемый прагматический довод. По пути к власти необходимы как голос в Совете Девяти Традиций, так и влияние на Великие Трибуналы нашей Традиции. Дом, отколовшийся от Ордена, теряет первое; Дом вливающийся – лишается второго. Так сохраняется статус кво, неприятный, но терпимый.

В разделе этой Азбуки, посвященном Домам, Мастер Арам Марангудакис, бани Титалус, не обращается к нынешней ситуации. Фактически, при всей их исчерпывающей и в некотором отношении изнуряющей длине, эти девять трактатов не включают ни одной ссылки на сегодняшнее положение дел. В своей работе Мастер Марангудакис оказал каждому послушнику-новичку неоценимую услугу, как говорится, но новообращенный, вступивший на зыбучие пески герметической жизни, может счесть следующие заметки и доступными, и полезными.

Дом Бонисагус

Имена: Благоусты, Исследователи, Разрозненные, Башни из Слоновой кости, Островерхие шляпы (унизит.)

В 8-м столетии маг-меркурианец, живший отшельником в Черном Лесу, Благоуст, провозгласил Слово *parma* (лат. «щит»). Блестящий и терпеливый исследователь, он впервые осуществил свое Слово, разработав parma magica,

антимагический щит, позволявший магам вести переговоры с соперниками, не опасаясь попасть в засаду.

Когда Мастер Трианома наткнулась в своих поисках соратников-магов на Благоуста (731 н.э.), она училась с ним, выучила parma magica и признала его средством для распространения своего Слова: *Единство*. Она помогла Благоусту познать широкий смысл, заключенный в его Слове, - общественную цель, которая может защитить магов повсеместно. С помощью политического дара Трианомы Благоуст собрал небольшой кабал последователей, ядро будущего Дома Бонисагус. Обучая parma magica магов по всей Европе, Благоусты создали фундамент Ордена Гермеса и, следовательно, всех Традиций.

В Высокие Мифические Века Дом Бонисагус, члены которого были главными исследователями Ордена, приобрел огромное влияние. Какая проницательность! Казалось, почти каждый год это объединение сообщало о новом и остроумном способе создания магии; их изыскания, касающиеся вампиров, оборотней, призраков и фей, интриговали магическое сообщество. Но в конце этой эры запасы Квинтэссенции, накопленные Домом, истощились, его ресурсы сократились, а члены погрязли в ожесточенных внутренних сварах.

Нынче молодые маги из других Домов считают Благоустов устаревшими и старомодными. Их мнение небезосновательно: лишь один кабал, Братское Общество Благоуста в Дойсстепе, продолжает оказывать политическое влияние. Четыре его Мастера занимаются не исследованиями или Возвышением, а атаками на базу Технократии. Однако критики Дома приглядывают за «Разрозненными»:

неизвестно, сколько независимых исследователей, каждый из которых располагает древней лабораторией, каждый из которых хранит верность идеалам Благоуста, разбросано по Земле. Все они – первоклассные теоретики. Даже сейчас время от времени один из этих отшельников показывается на публике, чтобы представить какой-нибудь новаторский роут или недавно открытую реальность. Осознание возможности повторения подобного оставляет за Благоустами важное место в жизни герметистов.

Философия: Ортодоксальные теоретики-Благоусты обычно пользуются Словами, связанными с границами или пределами. Переходя через границы с помощью антиномийной практики или раздвигая пределы через исследования Благоуст превращает его дух в что-то новое, неизученное. Согласно герметической доктрине («Каково выше, таково и ниже»), это открывает изучающему новую Истину, новый аспект реальности мысли. Затем маг доносит это новое понимание до материального мира. Любой теоретик из Разрозненных может очень долго описывать этот процесс в совершенно непостижимых терминах.

Что до последнего уцелевшего кабала Дома, Братского Общества Благоуста, то его доктрины трудно сформулировать. Что можно понять о философии журнального фотографа с почти экстатической практикой? Или бывшего майора из швейцарского кантона, проводящего дни за изучением языков (на момент написания этих заметок он знал 74 языка) и собирающего электрички? Теоретический фундамент Общества, каков бы он ни был, определенно эклектичен.

Стиль: Исследователи-Благоусты специализируются на столь таинственном жаргоне, что в нем путаются даже их коллеги-герметисты – и, как я подозреваю, они сами. Наблюдатели шутят, что Разрозненные могут договориться до Сумерек. Ни в коем случае не рассеянные – поскольку элементарные знания Искусства Разума исправляет этот недостаток, - Исследователи, тем не менее, с одержимостью погружаются в невразумительные идеи; эта атмосфера безумия придает прозвищу Разрозненных двойное значение. Тем не менее, ни один маг не может лучшим образом разобраться с деталями сложного ритуала или замысловатый говор обитателей Умбры.

Напротив, члены Братского Общества в Дойсстепе следуют примеру Мастера Трианомы, никогда не бывшей сильным теоретиком, но являвшейся блестящим политиком. Этих непреклонных работников воли объединяет резкая ненависть к Технократии и постоянные интриги против известных магов Ордена Разума. Посещая множество Часовен по всему миру, Братья используют свои выдающиеся способности и умения, чтобы заручиться помощью или поддержкой в своих целях.

Один старейшина-Фламбо говорит о своих делах с Братьями: «Они всегда помнят твои имя и дату рождения, и принесут кошачьей мяты твоему хранителю, - говорит он. – Они тебя поят и кормят, вовлекают в самые занимательные беседы, а затем, по окончании вечера, ты понимаешь, что обещал им ко вторнику перегнать истребитель Ф-14».

Цели: Текущие исследования среди Разрозненных проводятся в области открытия Десятой Сферы, Искусства Жизни и ухода от Парадокса. Практически невозможно

угадать, какая тема завладеет вниманием этих теоретиков. Они работают в изоляции, обычно в Реальности Горизонта, осуществляя случайные вылазки на Землю, чтобы достать какой-нибудь оккультный документ или важный ингредиент. Орден редко узнает об интересах Благоуста до того, как он внезапно не объявится на Великом Трибунале, нагруженный исписанными свитками, описывающими с точностью до запятой, как превратить врага в стекло.

Несколько десятилетий назад опорный пункт Технократии Метрополис-2 захватил наиболее важную линию обороны Дойсстепа. Братское Общество потратило многие годы на нанесение ответных ударов по Метрополису-2, до сих пор – с незначительным эффектом. Они, однако, преуспели, убеждая другие кабалы «одалживать» им необходимые ресурсы…

Организация: В Братском Обществе состоят четверо членов, регулярно встречающихся в Дойсстепе и часто – в земном аспекте Часовни в Барселоне. Разрозненные не встречаются, и неизвестны случаи их общения друг с другом, за исключением особых ситуаций.

Инициация: Каждый Адепт или Мастер вербует и учит собственных послушников. кабал Дойсстепа часто вербует их из тайных правительственных служб типа ЦРУ. За последние века их ряды стремительно редеют; Разрозненные слишком обособленны, чтобы находить подходящих рекрутов, а Последователи даже слишком многих теряют в необычных несчастных случаях. Как любопытно – неприступные стены Дойсстепа не могут защитить его обитателей от смертельно опасных «случайностей»…

Заметные фигуры

Филипп Аурелий Парацельс (1493–1541): Швейцарский алхимик и физик. символ Герметической Традиции, он очень сильно повлиял на нее и сделал множество значительных открытий. Помог открыть воздействие верований Сметных на магию. Утверждается, что умер в 1541 г., но некоторые верят, что он стал Оракулом.

Феба Тетрамагесса (1214–1488): Французская ученая-отшельница (имя, данное при рождении, – Изабель Энот) из Часовни Сангреаль, Марсель. На удивление плодовитая исследовательница, которой приписывают создание более 80 оригинальных роутов, бесчисленные вариации и три Награды Чести. Она жила обособленно, и в конце концов на десятилетия стала пропадать в Сумерках.

Джон Висбалли (род. 1833): Родившийся в Италии венгерский маг, мастер Искусств Сил, Связи и Жизни. Нынешний глава Братского Общества Благоуста в Дойсстепе.

Ливия Маргольд (дата рождения неизвестна): Ученая из Разроненных, совсем недавно вышедшая из тени. Разработала усовершенствованный метод призыва слуг из Умбры. Детальный допрос выявил, что она получила это знание от Лорда Умбры в обмен на человеческую зиготу. Трибунал приговорил Ливию к Цензуре; так, под Цензурой, она вошла в Глубокую Умбру. Нынешнее ее местонахождение неизвестно.

Дом Экс Мисцелланеа

Имена (помимо имен отдельных Домов): Орден Смеси, «разные» маги, Мешанина, Дом-Салат (шутливо), Сброд (уничижительно)

Чрезвычайно разнородное собрание неродственных магов, Дом Экс Мисцелланеа собирает в себе последних выживших членов распущенных Домов и лиц со стороны, вступивших в Орден в поисках защиты. В отличие от других Домов, специализирующихся на вербовке, защите, исследованиях и так далее, у Смеси нет формальных обязанностей в Ордене. Даже с учетом этого отдельные «неродственные маги» зачастую распоряжаются силами, которые иначе не были бы известны нашей Традиции.

Несмотря на его пестрое разнообразие, историческое происхождение Дома привязано к определенному месту и драматично. В 816 г. магесса Праликс, бани Титалус, собрала семь независимых английских волшебников, чтобы уничтожить мстительного некроманта Дав’наллеуса. Воодушевленная успехом, Праликс объявила свою группу Орденом Смеси. Сначала они планировали кампанию против Ордена Гермеса, но взамен Мастер Трианома убедила их стать Домом. Так они и поступили.

С прошествием веков состав Мешанины слегка изменился. Во времена юности Традиций Мешанина пережила несколько быстрых переворотов. Некоторые из изначальных Домов Гермеса со слабыми политическими позициями (Криамон, Жербитон и Меринита) во время Великой Конвокации были приписаны к Экс Мисцелланеа, где и остаются по сей день. Другие маги оставили Смесь, чтобы присоединиться к иным группам. Бьёрнаэ, Дом германских волшебников-оборотней (ныне распущенный),

провел лишь год в Экс Мисцелланеа перед тем, как покинуть его, чтобы присоединиться к Вербена.

За столетия, прошедшие с тех пор, Экс Мисцелланеа менялся менее радикально. Во время Увядания к нему были отнесены остатки других Домов; в этом веке он дает убежище нескольким беженцам из Утерянной Традиции, Аль-и-Батин.

Герметисты из других Домов иногда клевещут на Экс Мисцелланеа; однако же в целом Орден считает Дом ценными помощниками. Предоставляя герметистов-двойников других Традиций, он показывает торжество Пути Ордена. Разобщенные члены Дома используют практически любую вообразимую практику, почти всегда – с уникальными герметическими доработками. Да, этому неорганизованному Дому недостает политической силы, но его большой размер, энергия и живые новые идеи делают Смесь тайным оружием в борьбе за разумы Спящих.

Большинство «разных» магов представляют собой остатки четырех бывших Домов:

- **Криамон**: Пророки, предсказатели, «пловцы по морю Времени», эти татуированные провидцы специализируются на Искусствах Времени, Разума и Духа. Другие герметисты часто ждут предсказаний волшебника из Криамон, но он редко описывает будущее в деталях. Вместо этого он намекает на неизвестное и говорит загадками.
- **Жербитон**: эти философы, судьи и поэты Мифической Эры присоединились к Экс Мисцелланеа в конце 1400-х гг. Тяжело изувеченный Парадоксом и недоверием Спящих, когда-то высокомерный Жербитон увял до состояния, когда в его рядах осталось несколько выживших храбрецов – надменных художников-ученых

(романистов, живописцев, социальных работников, психологов), сострадающих бедным и непросвещенным.

- **Меринита**: Романтичные ученые, верящие, что разгадка тайного лежит в мире фей. Хотя века снизили их способности к необычной магии фей, маги Меринита все еще хранят многочисленные записи о Светлом народе, тщательно изучают сказки и фольклор, навещают места обитания фей и сговариваются с подменышами. Эти маги разработали (или пали жертвой) необузданные характеры, любовь к кричащим одеждам и жуткое влечение к каламбурам.
- **Вердитиус**: Когда-то известная гильдия магов-инструментальщиков и ремесленников, Вердитиус исчезли, войдя в Мешанину в 1600-х гг. Герметические чародеи, которым не было равных, маги Вердитиус создают Талисманы, эликсиры и тому подобные объекты Искусства. Изолированные в отдаленной Реальности Горизонта, собирающиеся в темных лабораториях, заполненных древними томами, эти маги стали грубыми, недоверчивыми и подозрительными. Невзирая на свое плохое настроение, они создают вещи поразительной красоты и силы.

Философия: Отдельные «разные» маги подгоняют под герметические шаблоны магию язычников, шаманов, художников и даже фей – да-да, они тщательно запоминают ритуалы и создают усовершенствованные магические формулы, вместо того чтобы «подгонять» их, как поступают некоторые маги в прочих Традициях. Тем не менее, эклектичные теории не всегда совместимы с принятым у герметистов мировоззрением, и споры по этому воистину обычное дело. Например, маг-Криамон может постоянно повторять короткие заклинания, иногда дополняя их

приемом наркотиков или танцами, чтобы войти в нужное состояние транса. Переступая через свое тело и ограниченный мир, он достигает одновременной осведомленности о прошлом и будущем. Этот экстатический подход не соответствует (мягко говоря) герметическим доктринам управляемой силы. Тем не менее, остальные Дома наблюдают за Домом, не вмешиваясь; если повезет, они могут заметить что-то из делаемого Криамоном, что способно помочь в разработке их собственных практик.

Стиль: Магические стили в Экс Мицелланеа разнятся практически так же сильно, как стили различных Традиций. Криамон из Индии бормочет имена семи Мук, нанося татуировки мистических символов на свои пальцы. Жербитон из Израиля готовит огромный банкет, на котором подают только белое мясо в котлах из белого мрамора, в рамках конференции художников, борющихся за мир во всем мире. Меринита из Англии наносит руну Духовной Воды вокруг дерева, чтобы пробудить дриаду. А Вердитиус из Германии распевает 10 Орденов Блаженных и 10 Сфер Мира, чтобы вдохнуть в кольцо очищающую силу. В Экс Мисцелланеа почти столько же стилей, сколько членов.

Цели: Различные, конечно же. В этом Доме ютятся молодые ученые-радикалы, пылкие розенкрейцеры и «левые» философы, идущие в бой, вооружившись пером и чернилами. Единственные цели, которые все они разделяют, - следование собственным практикам и борьба за сохранение прав Экс Мисцелланеа в Ордене.

Организация: У Смеси нет официального руководящего органа и календаря встреч. Группы единомышленников из этого Дома создают Ковенанты или кабалы, в каждом из

которых действуют собственные правила и инструкции. Главы этих объединений могут, с некоторыми сложностями, собрать целый Дом, чтобы защищать свои права в Ордене.

«Разнообразные» результативно общаются с помощью неформальных, но очень серьезных «тайных каналов», используя телепатию, духов-посланников и повседневные вещи вроде телефонов и Интернет-рассылок. Другие герметисты могут общаться с любым из «разных» магов – или со всеми – через Отдел по работе с персоналом… елси у них есть время на ожидание.

Инициация: Бессистемная. Отдельные «разные» маги иногда вербуют свои послушников, но большинство просто берут студентов, которых к ним прикрепляет Служба Персонала.

Заметные личности

Гримгрот (??–1210): Выдающийся Жербитон, глава Ковенанта Мистридж в Мифическую Эру. Мастер магии воздуха, особенно концентрации в клубок морского воздуха. Убит после того, как предал Мистридж.

Меринита (752–798): Могущественная волшебница VIII в., основательница Дома, носившего ее имя. Исчезла ок. 798 г.; сообщалось, но без подтверждения, о том, что ее недавно видели в Англии.

Виргилий Эндрина (род. 1410): Заметный маг-самоучка, присоединившийся к Дому Меринита после того, как достиг Мастерства своими силами. Теперь возглавляет небольшое, но пользующееся уважением Общество Эзотерического Ответа в Дойсстепе. Специалист по магии

Мародеров; иногда его зовут «неофициальным посланником у фей».

Джеффри Твидмарч (род. 1922): Современный историк-Меринита, недавно побывавший на встрече магов и подменышей в Великобритании.

Дом Фламбо

Имена: Дом Огня, Огненные маги, Апроморианцы, Атомные бомбы (шутл.)

Если бы о Традициях можно было сказать, что у них есть запасы ядерного оружия, речь шла бы о Доме Фламбо. Рожденный в пламени Крестоносцев средневековой Европы, Огонь сохраняет свою воинственную пылкость по сей день. Современные Огненные маги сухо осознают угрозу Парадокса, практикуя более утонченный магию, чем их предшественники, но по-прежнему бьют по Технократии магией «Сил» (Сущности) и Материи, а также, что не менее важно, непревзойденным тактическим искусством. Посылаемые в проблемные места стратегами-Титалус или судьями-Квэзитор, маги Фламбо составляют ударную группу Ордена, стоящую на пограничном рубеже его защиты.

Сам Фламбо был загадочной личностью даже во время его короткой, блестящей жизни (760(?)–843). Предположительно, он принадлежал к христианской знати Пиренейского полуострова. Со своим учителем (имени которого Фламбо никогда не называл; странное и непостижимое упущение) Фламбо вел войну с мавританскими магами. Когда он потерял из-за мавров свою семью и учителя, Фламбо направил свою огненную магию на других волшебников, испепелив почти 50 коллег-магов, перед тем

как Магесса Трианома убедила его присоединиться к Ордену Гермеса. Он создал собственный Дом, занимающийся изучением огня и уничтожения, и завербовал много сторонников перед тем, как сжег себя по чистой случайности.

Первоначально маги Фламбо делились на два вида: летучие и мстительные. Это деление пошло от двух первых послушников основателя, Люсинды и Апромора. После XVII в. летучие огненные маги-«люсиндиане», не обращавшие внимания на Парадокс, начали регулярно разносить себя (и своих союзников) на мелкие кусочки. Ныне в Доме Фламбо преобладают более осторожные, упорные маги-«апроморианцы», предпочитающие тактику и прорабатывающие планы последующего возмездия.

Философия: Фламбо хранят верность одному из наименее развитых потоков герметической мысли, персидскому Зороастризму. (В мире Спящих эта философия выжила среди Парси северной Индии, но Фламбо поддерживают более поздний, озападненный набор идей, и влияние Парси на Дом пренебрежимо мало). В резко дуалистическом зороастрийском мировоззрении силы добра (свет/огонь/вдохновение) постоянно борются со злом (тьмой/холодом/разумом). Маг Фламбо обычно выбирает своим Словом имя персидского бога, воплощающего выбранные магом цели: Ахурамазды, Повелителя Мудрости; *Амеша Спентас*, или Бессмертной Святой; или Атара, духа огня. Через свою практику маг стремиться воплотить выбранного бога в себе. Это единение с божеством представляет собой Возвышение Фламбо.

Стиль: Маги Фламбо используют духов элементов и пламя Огня (слово, исполmpetvjt Домом для обозначения Искусства Сущности, или Сил). В своих Святынях они выполняют сложные обряды связывания, приковывания элементалей к увитым камелиями ветвям и ожерельям, увешанным отборными гелиотропами. В битве они высвобождают эти силы, подбирая совпадательный эффект. Взрыв газопровода, сломанные микроволновые печи и проезжающие мимо грузовики со взрывчаткой – лучшие Огненные маги быстро пользуются этими простейшими уловками. Используя находящиеся рядом предметы – кипятильники, пары красок и даже баллоны с аэрозолями, - эти маги, входившие когда-то в ударные части, стали бродячими поджигателями.

Много путешествуя, члены Дома Фламбо перенимают элементы многих магических стилей. Чем экзотичнее, тем лучше. Одна канадская Фламбо обнаружила, что ей досаждает беспокойное чудище, паровой бес. Чтобы отделаться от него, она измазала в красной краске мочки ушей и исполнила огненный танец пенджабийцев. В течение недели после этого ей пришлось прикладывать холодные компрессы к ожогам от пара, но чудище она одолела.

Цель: Цели Фламбо вызывают уважение остального Ордена: они хотят отомстить Технократии, и хотят сделать это сейчас! Во время так называемой Эры Разума предшественники Технократии в первую очередь – и сильнее всего – ударили по Дому Фламбо. Фламбо, чей стиль до того был основан на вульгарных пиротехнических эффектах и в чей характер не входила склонность легко отступать перед опасностью, буквально сгорели в огне. В 1585 маги Фламбо из

Ковенанта Вапо пошли в атаку на стены Сооружения Миттернахт и сожгли сами себя, когда с крепостных стен полилось волшебное масло, крепко державшееся на коже. Крестьяне приняли горящих магов за демонов, воющих в нечестивом веселье, и в ту же ночь напали на уцелевших Фламбо в их Святынях.

Немногие из выживших Фламбо поклялись отомстить всем магам Разума. Сегодня Дом требует, чтобы каждый посвященный принес торжественную клятву искренне помогать в Войне Возвышения. Многие хотели бы уничтожить нынешнюю парадигму, чтобы они могли снова пускать огненные шары; как мы знаем, до сих пор им это не удалось. Возможно, оно и к лучшему.

Организация: В Дом Фламбо входит много любящих борьбу магов – он на втором месте лишь после Титалус. Чтобы продвинуться в одном из шести их главных кабалов, посвященные Дома надеются на частые соревнования-цертамены и шовинистское «братство однокашников». Женщины-маги с трудом разбивают стеклянную преграду, двигаясь наверх – хотя одна, Мастер Анания Диврания, достигла лидерства в Доме. Она главенствует над пятью остальными советниками-бунтарями, лидерами кабалов, и коллегами-Первыми, пользуясь силой личности, умом и разрушительной силой.

Большинство советников получили свои посты, применяя не опыт лилеров, но политическое давление и разрушительные взрывы. Их безрассудная стратегии, однако, делает Фламбо легкоуправляемыми. Поскольку большинство Апроморианцев верно следуют правилу «сделай или умри», другие, более чтящие заветы Макиавелли, коллеги считают

их удобными орудиями; отсюда и прозвище – Тактическое атомное оружие. Грубые и агрессивные по стандартам герметистов, многие маги-Фламбо следуют примеру основателя их Дома. Они преимущественно встречаются в Реальностях Горизонта, где они могут взрывать дома и сжигать деревья, когда захотят.

Инициация: Служба персонала отправляет почти каждого третьего кандидата в послушники к Фламбо, поскольку Дом пускает их в расход с ужасающей скоростью. Вероятные кандидаты – пожарные (гарантия занятости!), специалисты по разрушению, солдаты и физики.

В испытании инициации (это всегда индивидуальное задание) послушник обязан испортить или сорвать небольшую операцию Технократов. Успех меряется не столко по масштабам разрушений, сколько по храбрости, креативности и проницательности. Однажды посвященные, Огненные маги обычно делают короткие, хоть и эффектные, карьеры.

Заметные личности

Вильям Кастилль (1427–1449): Своевольный, но одаренный Адепт, он сжег себя на складе боеприпасов Крафтмасонов во время второй битвы за Мистридж, вызвав большие потери среди Разумных. Приводится как пример врености Фламбо (помимо всего прочего).

Портос Фитц-Император (род. 1410): Архимаг, глава кабала Друа’ши (Искателей Правды) и Часовни Дойсстеп; по общему мнению, самый сильный из ныне действующих магов Традиций.

Анания Диврания (род. 1945): Мастер, глава Дома и Ордена Кровожадных Душ в Горизонте, военизированного кабала, занятого уничтодением Технократии. По слухам, была руководителем советской секретной службы. Имеет докторские степени по ядерной физике и прикладной математике. Говорит на 10 языках.

Мак Фримэн (род. 1960): Адепт, молодой и пылкий глава Общества Огрубевшей-в-Деле-Души в Дойсстепе.

Дом Фортунэ

Имена: Предсказатели, Маги Судьбы, Дом Удачи, Нумизматики, Арифмософисты, Нумерологи

Хозяева судьбы во всех ее проявлениях, члены Дома Фортунэ изучают магию возможности, удачи и денег. Поскольку они вращаются в обществе Спящих гораздо больше остальных герметистов, Маги Судьбы стали главными вербовщиками новых учеников для всего Ордена.

Каббалисты из Экс Мисцелланеа основали группу Судьбы в 1910 г.; в 20-х гг. они основали среди Спящих математиков новое пифагорейское движение; этот проект процветал в течение десяти лет, и весьма уважаемые ученые донесли до общественности мировоззрение группы на нескольких выступлениях. Из-за этого успеха Великий Трибунал в 1936 г. формально признал Фортунэ полноценным Домом. С тех пор изначальная каббалистическая философия группы расширилась, вобрав в себя эзотерические аспекты высшей математики.

Маги Судьбы не полагаются на удачу; они управляют ей. Их дело – вероятность, и они прибегают к глубокому пониманию квантовой теории, математики, гемантрии,

нумизматики, арифмософии и нумерологии. Хотя большинство герметистов считают, что уважать Технократию – дурной тон, Предсказатели часто цитируют средневекового Мастера Разума, Роджера Бэйкона: «Священная математика может очистить разум и подготовить студента к овладению любыми знаниями».

Каждый Маг Судьбы знает, что концепция денег, которая низводит большую часть существования до бессмысленной и банальной скупости, тем не менее сама по себе является магической. В конце концов, деньги в большой степени формируют жизнь каждго Спящего, хотя на самом деле их не существует. Люди принимают бумагу (саму по себе не имеющую большой ценности) за свои товары и услуги, потому что знают, что другие люди также ее примут. Призрачная идея изменяет реальность: магия! Фортунэ понимают истинную власть денег лучше кого бы то ни было из Традиций – кого бы то ни было в мире, в конце концов, за исключением их злейших врагов, Синдиката. В практическом смысле всегда хорошо иметь друга-Фортунэ. Он будет обладать замечательным даром закрывать двери лифта, как только в коридор войдет технократ, или обнаруживать чеку от гранаты, которую Вы только что бросили в мусорный контейнер.

Философия: Каббалисты верят, что Бог дал человечеству определенное место в Своей божественной иерархии, вместе с управлением малой частью вселенной: числами. интерпретируя отрывки из Талмуда и Библии с помощью слова и числа, эти увлекающиеся ученые отыскивают двойные или даже тройные значения. Жонглируя этими значениями, каббалисты открывают еще

более глубокие смыслы и слой за слоем обнажают тайны вселенной. Вспомогательные мистические науки, вроде нумерологии и гемантрии (изучения божественных откровений с помощью численной крипотологии), дают им хлеб с маслом, но новые направления математики и теория хаоса предоставляют им бесконечные возможности для изучения.

Многие современные Предсказатели не обращают внимания на каббалистические идеи, на основе которых был создан Дом. Они находят свой путь в глубинах современной математики: трансфинитных и трансцендентных числах, фракталах, регулярных автоматах, высокоэнтропийных структурах и теории игр. Ведомые своими Аватарами, математически мыслящие Предсказатели глубоко вникают в эти «трудные проблемы», с большей охотой выискивая доказательства в реальности разума, чем через объективные испытания. Они учатся делать одну величину более точно определенной, когда погрешность других растет; манипулируя этой неуменьшаемой неопределенностью, они создают «счастливые» результаты. Когда в Совет вошли Адепты Виртуальности, этот Дом принял к себе более академичных их членов, ссылаясь на общность интересов, и начал открыто обмениваться уважением и идеями, что и продолжает делать по сей день.

Стиль: Маги Фортунэ работают с языком чисел и енохианским в его нумерологических аспектах. Вооруженные инструментами, помогающими им интерпретировать символы и вычислять формулы, они мягко движутся в университетской среде, на фондовых биржах, казино – фактически везде. Их удача помогает им выбирать вероятных

кандидатов на послушание; их социальные навыки, такие далекие от типичной герметической надменности, помогают привлекать кандидатов в Орден.

Цели: В стратегических терминах, Дом Фортунэ ищет контроля над общенародным образованием, надеясь исправить неспособность Спящей публики к количественному мышлению. Вряд ли можно сказать, что они приблизились к достижению этой цели, но они проникли в некоторые исследовательские институты. В Ордене Фортунэ планируют более агрессивный набор послушников; они вскоре могут начать освобождение молодых студентов из Технократических Сооружений.

Один Маг Удачи (которого мы оставим анонимом) утверждает, что его Дом стремится порвать с Орденом, создать собственную Традицию и установить контроль за Троном Энтропии в Совете. Фортунэ (как говорит этот маг) смотрит на Традицию Эвтанатос как на сбившуюся с истинного пути группу учеников-Нефанди, не представляющих какую бы то ни было традицию (со строчной «т») магии в историческом смысле. «Кто они такие? – спрашивает он. – Культисты-душители? Гашишисты? Я вас умоляю!» Несмотря на такое мнение, некоторые Предсказатели дружески относятся кое к кому из Эвтанатос, которые кажутся больше интересующимися Судьбой, чем счетчиком трупов.

Организация: Фортунэ раньше практиковали жесткую систему рангов – наследие каббалистической практики. Но новое поколение Сведущих Прорицателей, пусть и бегает на побегушках у старших Мастеров, де-факто привнесли в систему элементы продвижения по статусу соответственно

заслугам. Опубликовавшие самые блестящие математические доказательства получают в Доме высокие статусы. В результате они получают престижные апартаменты в Ковенантах Дома, которые практически повсеместно располагаются рядом с важными университетами. Высокоуважаемые маги Судьбы также получают приглашения на лекции в другие Ковенанты. Известность среди этой немногочисленной элиты не делает кого бы то ни было богатым самого по себе, но зачастую это происходит из-за владения Домом мастерством удачи.

Старшее поколение осуществляет связь через Отдел по работе с персоналом и, в экстренных случаях, с помощью сложных ритуалов Связи. Молодые Предсказатели болтают по Интернету, кодируя свои разговоры и электронные письма с помощью продвинутых криптографических алгоритмов, вследствие чего их запросто можно спутать с Адептами Виртуальности.

Инициация: В своем непрерывном поиске новобранцев – или, скорее, в постоянном нахождении вероятных кандидатов по счастливому совпадению – Фортунэ вербуют в свой дом математиков и физиков. Как и в других Домах, кандидаты должны пройти через множество тщательных проверок интеллекта и мировоззрения; Фортунэ необычны тем, что кандидаты могут развиваться сами по себе. В конце обучения послушник должен расшифровать криптограмму, на решение которой обычно уходят годы. Кандидат должен управлять вероятностью того, что он верно угадает ее значение.

Заметные личности

Проклус (ок. 410–485 до н.э.): Маг-предшественник Фортунэ, родившийся в Константинополе, учившийся в Александрии и Афинах; стал главой Академии Платона в 385 г. до н.э. Управлял элементалями, используя арифмософию (магию чисел). Влиял на многие школы арифмософической мысли столетиями после смерти.

Хассам аль-Ядиди ибну Фариди (1885–1983?): Саудовский математик, маг из Экс Мисцелланеа; основатель и первый из Первых Фортунэ; ответственен за подъем неопифагорейства и споры 1937 г. Удалился от дел в 1944; после этого стал подолгу отсутствовать; его не видели с 1983 г., но вряд ли он мертв.

Стивен Лэндон Мастерс (род. 1944): Математик из Кембриджа, нынешний Первый Фортунэ.

Марианна Ходячее Облако (род. 1963): Криптограф-навахо; скомбинировала любовь к математике с родным языком, создав коды безопасности, защищающие учреждения Спящих и герметистов. Также считается почетным Адептом Виртуальности.

Дом янычар[15]

Имена: Янусары (Ianusari), Янычары, Яссассины (Jassassins) (не стоит их использовать в их присутствии).

Традиции окружены врагами; по мнению некоторых, Орден Гермеса окружен враждебно настроенными Традициями; каждый Дом пытается политически устранить конкурирующие Дома; все часовни внутри Дома соперничают

[15] Далее перевод: Alex56; редактура: Тохта-найон.

между собой за ресурсы и покровительство Примаса; а что касается интриг внутри часовен, то они остаются на усмотрение читателя. В этой атмосфере повсеместного недоверия для герметиков вопросы внутренней безопасности имеют высокий приоритет. Именно эту роль и выполняет дом Янычар, отдавая этому делу все свои силы и весь свой профессионализм, и это больше чем просто паранойя.

В истории спящих оригинальные янычары (со строчной буквы) – это элитные охранники оттомано-турецкого султана. Турки рекрутировали большинство янычар силой, захватывая мальчиков своих христианских врагов и воспитывая из них лояльных исламских воинов. Сомневаясь в смелости и непоколебимой верности султанов, янычары, в конечном итоге, захватили политическую власть во дворцах.

Одним из этих влиятельных телохранителей был Динсер Альбайрак, пробудившись, как сирота, в 20 лет, Динсер сбежал на родину вместе с несколькими другими телохранителями. Его спутники стали его консортами, и в следующее десятилетие они путешествовали по Центральной Европе в поисках других магов. Ему удалось найти нескольких, главными образом, герметиков и батани – единственных выживших из кабалов, уничтоженных Орденом Разума. В 1733 году маги объединились под руководством Динсера как Янычары (с прописной буквы), секретный кабал, противостоящий Технократическому доминиону. Эта группа спасала на подконтрольных султану территориях других бывших товарищей Динсера, и нанималась в качестве инструкторов по тактике боя и военным навыкам. Успехи группы в противоборстве с Орденом Разума обратили на них внимание Традиций. После того как последователи Динсера

одержали победу над конструкцией Улудаг в Турции (1716 г.), Орден Гермеса предложил им официальное членство в рядах Экс Мискеланья. Динсер принял это приглашения с радостью, придя в восторг от возможности быть членов столь благородной Традиции.

Несмотря на свою изобретательность, Динсер оставался незнакомым с герметической философией. Тем не менее, он смоделировал в своей группе организацию Дома и призвал своих последователей практиковать герметические идеалы. В довершении он разыскал бедуинского мальчика Кара-Мустафу и обучил его как своего ученика. Ученик вскоре превзошел своего учителя. Первоклассный герметик, достигший звания мастер за десятилетие Мустафа стал фактическим лидером группы. Он стал вдохновителем нескольких впечатляющих успехов в противостоянии врагам, а так же проявил политическую волю, не уступающую его воинским навыкам. В 1764 году он добился того, что небольшая группа его наставника получила право стать вполне самостоятельным Домом Янычар.

Динсеру очень понравилось жить как Примас. Хотя он и не проявлял интереса к увеличению численности дома за рамки своего небольшого кабала, он исполнял свои обязанности верно и добросовестно до тех пор, пока неожиданно не исчез в 1822 году. Никем не оспариваемый Мустафа принял бразды правления, начав в скорости изменять положение дома в Ордене, старательно взращивая друзей в доме Квезитор подобно тому, как он это делал в своих оранжереях Дуассета, ухаживая за орхидеями. Заявив, что он обнаружил предателей в рядах Ордена Гермеса, он отправил своих последователей выкорчевать их с корнем. Им

удалось найти нескольких, и их успех стал успехом Мустафы. Хотя они и не получали этой обязанности официально – по крайней мере публично – фактически Янычары стали тайной полицией Ордена.

Философия. Скрытные во всем Янычары открыто заявляют только о необходимости обезопасить практики. Герметикам, которые стремятся усовершенствовать себя, как они говорят, требуется усовершенствование окружающего пространства. Искореняя шпионов и диссидентов, Янычары трудятся во благо защиты чистоты и совершенства Ордена.

Отдельные Янычары придерживаются различных собственных философских взглядов, схожих (и как говорят их критике от нее произошедших) с доктриной квезиторов. Данная концепция требует от мага придерживаться максимально возможного уровня дисциплины и принесения в жертву личного, а также избегать любого, кто далек от этих стандартов. Одно из любимых высказываний Янычар: «Никогда не общайся с глупцами».

Стиль. Эти скрытные маги предпочитают держать в тайне свои способности. То, чего другие достигают с помощи магии, Янычары получают с помощью союзников, тех, кого легко обмануть, елейных речей и своей огромной репутации. Когда требуется открыто показать свои магические умения, они делают это быстро, не церемонясь, бросаясь на противника, подобно мастерам айкидо. В этих редких случаях они показывают себя как непревзойденные мастера магии Разума, Силы и Духа. Поговаривают, что Мустафа связан со своими союзниками из Умбры договором служения; правда, основание для этих слухов не ясно.

Цели. С официального одобрения квезиторов, члены дома Янычар посещают каждую часовню Ордена. В этом они следуют нечем не регулируемому графику, наблюдая через своих осведомителей, чтобы затем нагрянуть, ошеломляюще раскрывая «акт предательства». Вскоре после этого для слушания дела прибывают квезиторы и наказывают нарушителей. Эта… старательность… в исполнении своих обязанностей сделала Янычар не очень популярными в Ордене. Тем не менее, их сила заставляет их уважать.

Помимо надзора за своими коллегами, Янычары своей целью объявляют уничтожение отдельных региональных штаб-квартир НМП. В тоже время они мирятся со слабыми аванпостами Конвенции. Недоброжелатели намекают на то, что Янычары заставляют сирот и магов негерметических традиций служить им в качестве солдат и шпионов, которых легко пустить в расход. Если эти обвинения окажутся правдой, то эта практика (запрещенная в Дуассете) приведет к наказанию со стороны дьяконов часовни или возможно даже со стороны Трибунала.

Организация. В теории дом состоит из небольшого кабала в Дауссете и нескольких анонимных свободных агентов. Однако, по слухам, в каждом доме несколько магов или цензоров принесли тайную присягу дому Янычар.

Кара-Мустафа руководит, а остальные исполняют его волю: у Янычар (по крайней мере, в кабале Дауссета) фактически установился диктаторский режим. За пределами верховной часовни отдельные агенты, очевидно, преследуют свои собственные цели, согласуя и одобряя их у подчиненных Мустафы.

Инициация. Янычары вербуют учеников из секретных политических организаций мира спящих; длительность и детали процесса инициации не известны за пределами дома.

Заметные личности

Динсер Альбайрак (1682 – 1822? гг.). Основал Янычар в начале XVIII века. Хотя он и не овладел всем спектром герметических научных знаний, Альбайрак обладал колоссальными магическими способностями и мощным аватаром. Его власть над искусством увеличивалась до начала 1800-х гг., когда он загадочно исчез во время посещения Регнум Эссентиа, в которое он с собой взял Кара-Мустафу.

Кара-Мустафа (род. 1785? г.) современный примас Янычар. Элегантный, знающий свои достоинства и недостатки и чрезмерно амбициозный Мустафа прилагает усилия по увеличению своей власти в Дауссете. Иногда, он выражает свое недовольство тем, что «часовни не хватает агрессивности», а так он хочет перенести войну Восхождения на «поле» Технократии.

Робин Херод (род. 1939 г.), бывший член Вербены, присоединившийся к Ордену два года назад. За это время он зарекомендовал себя как превосходный дипломат, особенно во взаимоотношениях с другими Традициями.

Женевьева Буэ (род. 1960 г.) второй мастер Дома. Ее красота, навыки и жестокость делает ее очень во много полезной для Мустафы. Однако, зачастую, создается впечатление, что у нее есть и свои собственные планы.

Дом Квезитор.

Имя. Квесторы, преторианцы, смотрители, дом судей (устаревшее), ма’ати, бульдоги (сленговое).

Фактически Квезиторы не управляют Орденом Гермеса, но они определяют, кто должен. Они не могут придать законную силу своим желаниям, не встретив сопротивления со стороны окружающих, но могут воспрепятствовать другим сделать это. В традиции, прежде всего, интересующейся властью, дом Квезиторов контролирует одну из величайших сил – правосудие. Смотрители – адвокаты и судьи Ордена, властители тайных норм и правил самой скрытой традиции. И они относятся к этим заветам со всей серьезностью.

Все часовни герметиков находятся в юрисдикции квезиторов; они наблюдают за их трибуналами, разрешают внутренние конфликты и интерпретируют Кодекс Гермеса. Обычно квезиторы не находятся на подконтрольной территории постоянно, однако они всегда могут прибыть туда в течение дня. В случае чрезвычайных обстоятельств квезиторы могут добраться до часовни моментально, используя искусство Связи. Если потребуется, они могут выступить и судьями, и палачами: многие квезиторы владеют могущественной разрушительной магией. Ужасный ритуал Гилгул, который разрывает на части аватар жертвы, является их изобретением и по-прежнему остается в сфере их компетенции.

Официальное название (никогда не используемое на практике) дома Квезитор – Гуерникус, по имени язвительного мага, основавшего его. Когда магус Трианома организовывала дома, Гуерникус утверждал, что они вскоре рухнут из-за внутренней борьбы. В конце концов, Трианома убедила его создать дом для обеспечения соблюдения

законов внутри Ордена. На протяжении веков дом, глубокоуважаемый большинством и внушающий страх остальным (время от времени шепчущим слово «инквизиция») выполнял свою работу – хотя иногда и допуская ошибки.

Когда дом Тремер плел интриги, чтобы уничтожить дом Дидне во время Войны схизмы (1003 – 1012 гг.), квезиторы сплотили вокруг себя сомневающихся. Еще одним обвинением стало дело «свитков Дуреска» («Duresca scrolls»). Эти документы, якобы написанные рукой Гуерникуса, обрисовывали в общих чертах сначала захват власти в Ордене, а затем и над всем миром. В 940 г. квезиторы (никого этим не удивив) постановили, что эти свитки были фальшивкой, и уничтожили их. По сей день, стыдясь этого скандала, современные квезиторы стремятся быть бдительными и справедливыми.

Философия. Квезиторы считают, что физические законы Теллуриана, герметические ритуалы и Кодекс Гермеса в одинаковой мере являются проявлениями божественного порядка. Вселенная изначально упорядочена. Закон олицетворяет идеальную сонастроенность в этом космосе, которой несовершенные смертные беззаветно следуют в той или иной степени. Если этот закон изменится, то это отразится в изменениях в космосе или в ошибках при его трактовке смертными.

Стиль. Квезиторы используют искусство Связи для поимки подозреваемых (хотя они зачастую нанимают магов дома Фламбио, чтобы выполнить самую грязную работу) и искусство Разума, чтобы прочесть их мотивы. Их орудия – это

повязки на глаза, весы (правосудия), судейские молотки, наручники и железные решетки.

Дом советует своим членам избегать «затруднительных положений», наподобие брака или детей; подобные отношения делают мага уязвимым для шантажа или чего-нибудь еще хуже. Большинство квезиторов даже не имеют фамильяров. Они – одиночки.

Возможно, чтобы компенсировать свое одиночество, судьи специализируются на групповой магии. Внушающий страх ритуал Гилгул выполняемый шестью мастерами сообща, является их фирменным знаком. Другое заклинание, Обет истины, является герметической версией древнего гейса. Жертва под страхом смерти должна либо выполнить, либо уклониться от установленного действия. В 1593 г. трибунал квезиторов заставил князя Корнелиуса де Хаутман дать этот обет в наказание за уничтожение талисмана, принадлежавшего посетившему его султану Кашана. Он был приговорен найти легендарную драгоценность «Луна Педженга» и принести ее судьям, которые в свою очередь передали бы ее султану на публичной церемонии. Отплыв на Молуккские острова, де Хаутман нашел «Луну», однако, он отказался привезти ее квевитором и умер в мучениях. Никто не знает, почему он оставил себе «Луну Педженга», а так же что стало с нею после этого.

Цель. Дом квезиторов поддерживает порядок в Ордене и искореняет порчу в Традиции – и, все чаще и чаще, за ее пределами. В своем непрестанном поиске шпионов Технократии квезиторы зачастую выходят за пределы нашего Ордена и других Традиций. Иногда их проницательность затуманивается.

Так, например, недавно безымянный послушник дома Тиг во время поиска конструкта Итерации Икс обнаружил наглядное подтверждение измены среди Адептов Виртуальности. В соответствии с протоколом этот маг сообщил об этом дому Квезитор. Этот же протокол требовал от судей передать сведения об их контактах среди Адептов. Описание последующих событий различается в зависимости от источника, но все сходятся в одном: претор дома Квезитор и ударная команда магов дома Фламбио находились в квартире принадлежавшей Адепту Bowzer Wowzer в тот момент, когда там произошел пожар. Wowzer (который впоследствии был оправдан по всем пунктам обвинения) оспорил действия квезитора во время «обмена флеймами» в Цифровой сети; в ответ на это судья вызвал его на поединок. В целом, результат межтрадиционного правосудия обещает сделать следующий Великий трибунал… занимательным.

Организация. В доме различаются три ранга старшинства. Послушники, занимающие должность квезиторов, и приписанные к одной или нескольким часовням. Члены, имеющие степень адепт, официально именуемые преторами; они обычно надзирают над тремя или четырьмя квезиторами. Семь магистратусов исполняют обязанности верховного суда дома, а так же выступают судом последней инстанции для всех приговоров квезиторов. Когда освобождается место среди членов трибунала, нового магистратуса выбирают преторы из своих рядов.

Основная часовня квесторов располагается в здании суда в Штутгарте, Германия. Магистратусы собираются ежемесячно, чтобы решить дела дома, привести послушников к присяге и привести в исполнение смертные приговоры.

Инициация. Дом набирает учеников из системы правосудия смертных. Идеальный кандидат должен продемонстрировать глубокие навыки проникать в суть дела, прилежание и талант к вынесению обоснованных решений.

Обычно ученики изучают и тренируются в применении герметического закона в течение семи лет. В течение принятого много веков назад испытания, «судебный молоток», ученика запирают в герметичном помещении на три дня со сводами законов без еды и питья. Там он должен ответить на 100 открытых вопросов, описывающих гипотетические двоякие с точки зрения морали ситуации. Претор оценивает все развернутые ответы. Ученик, который ошибется хотя бы в одном вопросе, должен будет пройти испытание еще раз на следующий год. Те же, кто отвечает на все вопросы правильно, становятся послушниками и начинают изучать знаменитые (и пугающие) групповые ритуалы дома.

Знаменитые личности

Гуерникус (730 – 1066 гг.) Основатель дома Квезитор и изобретатель Гилгула.

Паревис Эфеский (? – 1736 гг.) Квезитор-мученик 18-го столетия, предоставивший в 1736 г. Совету девяти крайне важную информацию, приведшую к удалению Янычарами власти с Горизонта. Конфликтуя с Янычарами после их возвращения, Паревис умер загадочным образом спустя несколько месяцев.

Луис дю Монте (1400 – 1470 гг.) Представитель Первого кабала; хотя он и выступал против объединения всех домов в единый Орден, мастер дю Монте в равной мере

протянул руку всем своим соратникам. Был убит во время поединка в Нарбонне.

Анна «Энни Сизиф» Хардвук (род. 1963 г.). Предводитель компании, направленной на обновление интерпретации Герметического кодекса и придание ему более современного формата.

Дом Шеа

Имя. Шеа, Серкет, Сесму, Сешати, Дом Сешат, Дом полумесяца.

Одновременно и самый старый, и самый молодой дом Ордена, Шеа заключает в себе множество противоположностей. Его история восходит к древнему культу Тхатхиан (Thothian). В Ордене лежащий в основе культ Джехути привлекал всеобщее внимание, однако его не менее интересное ответвление – культ Сешат, жены Джехути и богини письма – длительное время игнорировался. Две тысячи лет до нашей эры литература Кемет превозносила ее как: «Ту, что главенствует в доме книги». Сегодня ее дом, состоящий в основном из женщин, продолжает ее дело.

Сешати выполняют забытые, однако жизненно важные (и скрыто могущественные) функции: они историки Ордена, хранители письменности как магии, Логоса, мироздания, цивилизации и знания. Свободно говоря на всех основных языках, как мертвых, так и живых, на всех диалектах, на всех системах письма, они ведут записи, создают книги, переплетают свитки. Самое важное – Сешати мастера тайного языка нашего Ордена – енохианского.

Культ Сешат превратился в религию под названием Сешатат, распространившуюся к западу и северо-западу от

древнего Египта. После христианизации, Сешатат уменьшилась до тайного мистического культа – Сешати, располагающегося в Египте, северной Африке и Турции. В последующие столетия они преподавали грамотность во множестве различных культур и фиксировали имеющие большое значение оккультные исторические события.

Во время крестовых походов и судебных процессов над ведьмами, Сешати в одинаковой мере преследуемые и христианами, и мусульманами были почти уничтожены. Ища защиту, верховная жрица Фатима Бэйджани Сесме обратилась в Орден с просьбой о членстве (1412 г.). Совет предоставил защиту Сешати в составе дома Экс Мисцелланеа, однако отношения оставались достаточно сдержанными вплоть до 1982 года, когда они наконец решили порвать с Орденом. Однако многие влиятельные герметики к этому времени стали зависимыми от лингвистических экспертиз и исторических исследований дома Полумесяца. Чтобы предотвратить потерю такого ресурса, Орден формально предложил Сешати статус полноправного дома, однако, это вызвало негодование многих домов внутри Экс Мисцелланеа, и вызывает множество вопросов по сей день. Сешати, конечно же, приняли это предложение; имя дома – Шеа – происходит от древнеегипетского слова, имеющего значение «предзнаменование».

Шеа – более мистически настроенные и скрытные по сравнению, как с отдельными домами, так и с Орденом Гермеса, в целом. Исторически сложилось, что Сешати редко присоединяются к другим кабалам за пределами их собственного сплоченного круга. Эта изолированность,

питаемая неуважением к книжникам вообще и к женщинам в частности со стороны окружающих, в последние годы стала ослабевать. Сейчас отважные послушники Шеа присоединяются к кабалам, включающим представителей разных домов, или даже Традиций, чтобы, по общему мнению, собирать информацию, но что более вероятно, чтобы получить передышку в исследованиях.

Философия. Шеа ценят совокупность полярно противоположных черт: интуицию и благоразумие, непостоянство и стабильность, пассивность и неистовую активность. Для Шеа единственный способ понять полярность Теллуриана – это понять себя как часть его, как звено в цепи сил, ведущих к богам. Таким образом, имя Сешати проистекает от одного из имен Бога; как они говорят, только достигшие Восхождения знают все истинные имена Бога.

Стиль. Древнеегипетский колорит Дома Шеа подчеркивается распространенной практикой присваивания имен и чтения заклинаний на языке древнеегипетских фараонов или енорхианском. Язык слова мага раскрывает его суть, сущность его аватара. Он становится его именем или одним их них; с опытом маг обнаруживает и другие имена, благодаря которым обретается магическая сила. Как бог Хепри повествует в папирусе Нези-Амсу: «Я произнес свое собственное Имя … и таким образом я развил себя из первобытного состояния».

Порой Шеа обращаются к злу (которое они называют, Тютю (Tutu), Апоп, Хау-хра, Хемхемти, Кхота (Qetu), Амам, Саатетта или Секхемхра), чтобы оно служило во благо добра. Иногда они вычерчивают в воздухе пылающие иероглифы,

или небрежно пишут имя на маленьком кусочке пергамента, а затем глотают его, тем самым делая это имя частью их самих. Молодые Сешати также в значительной мере полагаются на амулеты, покрытые защитными письменами на многих языках. Кроме того, они известны своей близостью с кошками и сохранению верности старым договорам с Бастет Бубасти. При благоприятном стечении обстоятельств, когда звезды и луна располагаются в правильном порядке, Сешати проводят магические церемонии во главе со своей Верховной жрицей. Эти церемонии могут касаться защиты, нападения, посвящения или даже способности к зачатию. Некоторые ритуалы призывают аватара Сешати, который якобы появляется в облике черной пантеры с горящими глазами или огромного сокола.

Цели. На протяжении многих столетий Шеа ненавидят Технократию, которую они вслед за египетским монстром называют Апоп. В их представлении Технократия потерпела неудачу в передаче чуда образования, заменив ленью образованность. Чтобы противостоять Апопу, эти маги инициируют реформы школы или сами преподают спящим, открывая им глаза на магию – и силу – образованности. Попутно они подорвали деятельность Технократии в Национальном бюро образования в Вашингтоне и в лондонском Бюро образовательных реформ – реальную или вымышленную – в том числе деятельность внедренных туда «перевоспитателей» НМП.

Организация. Верховная жрица – в настоящее время архимаг Маракша Кашаф – оберегает внутреннее святилище Дома книг (именуемое залом Кхесеф-хра-кхемиу), дает наставления и руководит важными церемониями. Хранители,

группа сменяющих друг друга старейшин, проверяют Верховную жрицу каждую неделю на признаки порчи; жизненно важно, чтобы она оставалась верной Шеа, т.к. она охраняет священные родословные. В свою очередь весь дом собирается раз в месяц, чтобы проверить Совет старейшин.

В этом небольшом доме отношение к менее опытным магам очень благодушное – остальным домам было бы неплохо взять это себе на заметку. Более опытные маги всегда внимательно выслушивают молодых магов и поднимают их проблемы во время заседаний советов с участием Верховной жрицы.

Инициация. Шеа – это обычно женщины-ученые, изучающие языки, искусство письма и Египет. Обучение длится годы, поскольку потенциальным магам нужно изучить енохианский, а так же еще, по крайней мере, семь других языков (обычно это арабский, египетский, греческий, иврит, латынь, санскрит и фарси). Новички узнают о Сешат, Египте, переплетное дело, предохранении от порчи и т.д., знаком посвящения выступает составление личной Книги имен, списка имен, используемых для управления людьми и вещами. Посторонним эти маги кажутся уравновешенными и ничтожными; однако, в свою очередь любой герметик знает, что не стоит недооценивать хранителей имен…

Знаменитые личности

Исида Самсхем (дата рождения и смерти неизвестна) Легендарная мистическая основательница Шеа (приблизительно 3500 лет до н.э.); ее имя означает «Исида Вечного единства».

Донаций Александрийский (368 – 389 гг.) Почитаемый в истории дома мученик спящих, консорт Сешати в Александрии; сгорел заживо, героически спасая свитки из горящей Библиотеки.

Маракша Кашаф (род. 1820? г.) Основательница современного дома Шеа. Возраст более 170 лет. Кашаф знает более 26 языков, имеет 14 дочерей (некоторые из них члены Совета старейшин). Она дважды помешала Апопу разрушить Дом книг.

Луциан Дарк (род. 1952? г.) Известный ученый. Его работы о Вербене, Толкователях грез и Иным Мирам стали стандартным источником для ссылок внутри Ордена.

Дом Тиг

Имена. Тиги, тигель Тига, дети, гитлерюгенд (уничижительно).

Молодой дом техно-герметиков, которые направляют свое искусство посредством современных технологий; довольно неожиданно стал разведкой Ордена. Испытывая недостаток в грубой силе, Дети (это имя происходит от названия первоначального кабала) наделены уникальной способностью предугадывать цели и действия Технократии, что делает их неоценимыми шпионами, однако, к сожалению, и объектом подозрений внутри Ордена.

Располагающийся в Манчестере, Англия, дом Тиг был основан в 1762 году Джозефом Риеландером, сиротой, имеющим уровень адепта. После 42 лет руководства тайной сектой спящих, опирающейся на герметическую теорию, Риеландер обратился с просьбой о ее приеме в Орден под именем «Дети рубина». На тот момент его группа состояла

только из очень маленького кабала сирот, имеющего оккультную направленность, ходатайствующего о защите. Совет запихнул их в дом Экс Мисцелланеа и тут же о них забыл.

На протяжении следующего столетия Риеландер основал две аналогичные группировки: одну («Дети изумруда») в Провиденсе на Род-Айленде, другую («Дети бриллианта») в Филадельфии, штат Пенсильвания. Основной мотив «детей» отсылает к вере Риеландера в то, что все маги – дети, неумело выполняющие работу Бога. Во время возрождения интереса к оккультизму в Америке в конце XIX века оба кабала стали центрами для низовых организаций спящих, которые постепенно покрыли всю страну.

Одновременно с этим «Дети рубина» отважились предпринять собственными силами разведывательные и диверсионные миссии для своих союзников Янычар – и погрузиться в глубокие мутные воды политики. В 1846 году, после того как Дети раскрыли и предотвратили дюжину тайных операций Технократии, мастер Сирон Мастай, бани Янычар, красноречиво высказался в их поддержку на Великом трибунале. Благодаря его весомой политической поддержке Совет предоставил полное официальное признание трем кабалам Риеландера в качестве дома Тиг, это имя в переводе с енохианского одновременно означает «дети» и «месть». Этот шаг вызвал возмущение среди других магов дома Экс Мисцелланеа сродни тому, что было вызвано возвышением дома Шеа в следующем столетии; в свою очередь, дом Тиг скрылся и начал выжидать, когда критикующие его забудут о нем.

К тому моменту, когда Риеландер поссорился со своим домом в 1877 году, дом Тиг утратил оба своих американских кабала в результате нападения врагов. Оригинальные «Дети рубина» отступили в Дуассет под защиту Янычар, приняв на себя исполняемую до сих пор роль шпионов и тайных посланников Ордена. Во время восстановления своих потерянных тайных сект по всем Соединенным штатам любознательные Дети поддержали ранних Адептов виртуальности и Сыновей эфира. Когда обе группы со временем дезертировали, Тиг привлек Янычар (а затем и дом Фортуны) на сторону новых Традиций. Этот шаг гарантировал дому Тиг возрождение – и бесконечную благодарность со стороны эфиритов и адептов. С их помощью Дети закрепили за собой положение герметиков – мастеров техномагии… положение, которое с каждым днем становится все более ценным.

Философия. Тиги направляют свое искусство посредством современных технологий; однако, как и подобает герметической доктрине, дети мало интересуются научными принципами, стоящими за этими устройствами, по сравнению с той символической ролью, какую играют технологии в человеческом обществе – важность которой понимают не многие маги Виртуальности и эфириты. Создается впечатление, что на бытовом уровне дети практикуют социальную философию «не заводись, возьмешь реванш позже». Как и многие участники тематических конференций в сети «Юзернет», одержимых серфингом в Интернете, тиги могут пронести свою вражду через десятилетия. Если вы задели одного из них, то будьте

уверены, что, так или иначе, рано или поздно он поквитается с вами.

Стиль. Маги дома Тиг используют низкоуровневые герметические формулы типа тех, к которым стремился Орден золотой зари. Однако, Дети переработали эти устаревшие практики, придав им современный облик, показав свое глубокое понимание технократического общества и ниспровергая его. Старые дома до сих пор творят магию земли, воздуха и огня; Тиги предпочитают основы современного мира: Автомобили, Концепты, Пластик и Телевидение.

Это не сугубо академическое понимание; Тиги понимают современных духов основ способами, которые могут постичь не все шаманы. Договоры, которые они заключили с духами Стекла, Стали и Сети, позволили им контролировать неудобных соперников, включая, как говорят, кое-кого из герметиков. Сочетая вечные символы и современные машины, дети, подобно их партнерам Янычарам, изучают искусство Разума и Сил, но придают старым искусствам ставящее в тупик новое применение. Большинство членов дома находят оккультизм увлекательным (как реальные знания, так и подчищенную интерпретацию спящих); дом, в целом, поддерживает сеть сект спящих, с которыми они обмениваются мистическими тайнами.

Цели. Известная цель дома Тиг заключается в получении места среди дьяконов Дуассета; но у молодых лидеров дома для этого еще молоко на губах не обсохло. Непреклонные враги Технократии Дети сосредоточили свою мстительную ненависть на конструкте технократии «ComNet International» («Technocratic Construct ComNet International»)

(базирующемся в Берлингтоне, Массачусетс, с офисами в Лондоне). Источник их враждебного отношения неясен, однако, складывается впечатление, что оно вызвано привлечением аватара к экспериментам над невинными жертвами.

Организация. Сплоченные, какими они могут показаться, Тиги не управляются единогласно. Влиятельные скрытые политические течения – зачастую порождаемые Янычарами, эфиритиами или Адептами Виртуальности – тянут различные группировки в разные стороны. Политика группировок формируется скорее сама собой, чем деятельным участием её членов. Их лидерами становятся стихийно – обычно, это «самый крутой», знающий больше других Янычар, способный больше других читать вслух наизусть Парацельса и у кого лучше цвет лица (в отличие от Пустых, тиги воображают себя любителями трагичного; они скорее «юзеры», увлекающиеся наукой и маниакально сосредоточенные на изучении новой магии). Лидер высказывает свое мнение, а остальные члены группировки поддерживают его по умолчанию. Однако, следует помнить, что лидеры могут меняться почти каждый месяц.

Современный глава кабала «Детей рубина» в Дуассете мутный молодой человек по имени Алтимис Коулинг. В результате недавнего раскола прежний лидер Детей – Шарад Осеи – покинул их, чтобы воссоздать «Детей изумруда», в то время как Бела Фрит покинула дом, чтобы восстановить «Детей бриллианта» в Пенсильвании.

Инициация. Тиг находит посвященных, прежде всего, среди отвергнутых Янычарами и шоковых пациентов Технократии, Пробудившихся во время обработки. Все три

кабала принимают в свои ряды членов других Традиций при условии, что претендент откажется от всех предыдущих принадлежностей.

Посвященные Тига энергично занимаются учебой, чтобы не отставать от своих коллег. Они считают «стрёмным» не знать актуальных оккультных теорий и прогнозов. По истечению какого-то времени – сильно зависящего от наставника кандидата – кандидат берет на себя задание украсть информацию из места, хорошо охраняемого Технократией. Кандидат считается прошедшим посвящение, если ему удалось выполнить миссию и не нанести вред секретности Тигля.

Знаменитые личности

Джозеф Риеландер (1736 – 1954 гг.) Основатель «Детей рубина» и дома Тиг; в дальнейшем отмежевался от связей с Тигом и присоединился к Янычарам. Убит ХИТ Марками в октябре 1954 г.

Шарад Осеи (род.1965 г.) Современный харизматичный лидер «Детей» в Провиденсе. По некоторым предсказаниям, он будет скоро убит, если будет продолжать угрожать разоблачить действия Детей в Дуассете.

Бела Фрит (род. 1969 г.) Лидер (и единственный на момент написания Пробужденный член) «Детей бриллианта» в Филадельфии. Скрытный и хитрый молодой адепт, обладающий обширными связями среди беднейших меньшинств Америки.

Алтимис Коулинг (род. 1979 г.) Современный руководитель кабала «Детей рубина» в Дуассете. Нервный, известный своей мстительностью молодой человек,

поддерживающий тесные связи с мастером Женевьевой Буэ, бани Янычар.

Дом Титалус

Имена. Титаланс, Титали, Последователи Титалуса, Мажордомы, Цезари (сленг), краснозадые (происхождение неизвестно).

Самый агрессивный маг Мистической Европы мастер Титалус бросал вызов всем встреченным им заклинателям. Он верил в форму магической эволюции, в рамках которой, сталкиваясь с проблемами, маг приспосабливается и становится сильнее. Степень влияния эволюционной теории Титалуса на весь Орден остается под вопросом, однако, она, бесспорно, господствует (если можно так сказать) в доме, носящем его имя. Через постоянную борьбу маги дома Таталус становятся сильнее и бдительнее, доводя до совершенства уважаемый ими дар стратегического мышления. Эти качества сделали Титали прирожденными генералами Ордена, вдохновителями войны нашей Традиции против Технократии

Такой облик свойственен им с недавнего времени; до этого Титали, в основном, были нарушителями спокойствия. В 10-м веке Орден обнаружил, что примас и два других лидера дома (вместе с многочисленными последователями) практикуют инфернализм. Лидеры были сожжены на костре, а остальные были «Отвергнуты» (Renounced). Это клеймо по-прежнему причиняет им боль; герметики не говорят об инфернализме Титалан, если не хотят быть вызванными на поединок. Другой скандал, связанный с Титалус, затрагивает

массаса (вампиров) Тремер. Дом Титалус был против запрета дома Тремер, и, тем самым, навлек на себя подозрения. Мастер Болдрик ЛаСалл, основатель Совета, к которому мы принадлежим, сопротивлялся этой тенденции, однако, кончил «слабаком», презираемым многими товарищами по дому, предпочитающими более воинственные пути.

Эта ситуация сохранялась до Викторианской эпохи. Когда мастер Арам Марандогакис, молодой лидер Титалан – едва ли не последний молодой глава дома – сумел убедить свой дом в корне измениться (принимая во внимание культуру Титулан, можно только догадываться, какие он использовал методы «убеждения»). Марандогакис, бывший греческим капитаном перед Пробуждением, дал доктрине Титулиан иное толкование, выведя на первое место противостояние не своим коллегам, а внешним врагам. Учитывая возникновение Ордена Разума, его товарищи по дому поддержали его. С тех пор военная стратегия обеспечила им центральное положение; их изобретательные победы спасли дом от роспуска. Сейчас Титалус своей храбростью и военной хитростью заслужили осторожное расположение других домов.

Философия. Доктрина Титалан развилась из концепции Фридриха Ницше, безумного философа спящего: «Все что не убивает меня, делает меня сильнее». Вознесение личности происходит только за счет неустанных усилий и дисциплины. В мире врагов можно рассчитывать только на себя. Без постоянной бдительности сила может подвести в любой момент. Любая неудача – это тоже результат.

Стиль. Последователи Титалуса полагаются на внутреннюю силу. В рукопашном бою они предпочитают

действовать по-тихому. Громкие скандирования и боевые кличи не для них; скорее они благородно бросят вызов противнику, приведут в смятение его мысли с помощью искусства Разума, а затем начнут действовать, изменив свою плоть, вырастив когти, крылья и т.п. Титали используют все виды герметической магии, однако, они избегают иметь дело с духами.

Из всех искусств Титали предпочитают Разум; если они могут контролировать разум, все остальное приложится. По своей природе, магия Изначального, Жизни и Сил позволяет добиться многого, когда искусность терпит неудачу. Большинство Титали изучают военное искусство так же усердно, как они постигают магию. Чтобы овладеть новой тактикой, они свободно общаются с другими Традициями (когда это допустимо), объединяя их методы в новые стратегии.

Цели. Основная цель Титали – совершенствование через задачи, требующие максимум усилий. В настоящее время такие задачи подразумевают хорошо спланированные нападения на твердыни Технократии. Долгосрочная цель дома – подготовить других герметиков и магов Традиций к неизбежной Расплате (Reckoning), когда Традиции бросят вызов Технократии (и другим соперникам) в открытом бою.

Возможно, это объясняет, почему Титали, по-прежнему, имеют дела с массаса. Каждый герметик знает силу крови вампиров; союз с массаса обеспечивает Титалан жизненно важными ресурсами. Или, возможно, массама предоставляют им отличную возможность для шага вперед. В любом случае, некоторые Титаланы открыто и аргументировано выступают за возобновление связей с домом Тремер. На сегодняшний

момент подобные выступления приносят дому больше вреда, чем пользы.

Организация. Титалус, по-прежнему, пользуются большим влиянием внутри Ордена, их навыки стратегического планирования оказались очень важными для Войны Восхождения. Однако ряды дома сокращаются каждое десятилетие, потому что его стареющие члены истощают себя, последовательно бросая друг другу вызовы.

Цезари сейчас – это братство, состоящее из четырех кабалов, называющее себя «Последователями Титалуса». В вопросах касающихся всех четырех кабалов их лидеры голосуют, принимая решение большинством голосов. Один из кабалов находится в Дуассете, поддерживая Друа’ши и сохраняя соперничество с часовней Братского Общества Благоуста. Остальные три (*домус магнус* Титалан Фударус (Fudarus) в Булони, Франция, а так же в Бомбее и Тегеране) поддерживают деятельность кабала в Дуассете по ослаблению Янычар. Если численность Титали будет продолжать сокращаться, то главное препятствие для установления господства Янычар в Дауссете будет устранено.

Инициация. По причине тяжелого характера ученичества Титалус в настоящее время инициируют лишь немногих. Многие из учеников прекращают учебу, не выдерживая сурового наставничества Титулан: наставники проверяют их постоянно – посреди ночи, во время еды, когда они занимаются любовью…, ничто не священно, это объясняется тем, что «Вы никогда не знаете, когда нападет враг».

Первый урок, которые извлекает каждый ученик Титалус, состоит в том, что если вы побеждаете своего

наставника, то вы сами придумываете новые правила; второй – вы должны бросить вызов своему наставнику открыто; третий – вы не ограничены теми методами, что он вам преподал. Вследствие этого опытные посвященные ищут дополнительных наставников, иногда за пределами дома, а иногда даже за пределами Традиции.

Финальным испытанием кандидата обычно выступает поединок против своего наставника; хотя некоторые наставники выставляют своих учеников против обитателя Умбры или плененного технократа. Ничто не оговаривает условия, и ученик должен ожидать чего угодно.

Знаменитые личности

Таталус (740 г. до н.э. – 807 г. н.э.) Основатель дома. Некогда противник Ордена, впоследствии он стал его яростным сторонником. Таталус исчез в 807 г. н.э., когда он бросил вызов королеве фей в лесах Маддденхофен (Maddenhofen Woods), в Германии.

Балдрик ЛаСаль (1393 – 1491 гг.) Основатель Совета девяти мистических Традиций. Мастер ЛаСаль поборол свою агрессивную натуру, чтобы объединить враждующие фракции – действительно реальная проблема, учитывая ту ненависть, которую питали друг к другу маги, церковь и ведьмы. Убит во время поединка другим Титали; похоронен в Горизонте.

Хетулио Варгас Сан Криставо (род. 1601 г.) Бразильский архимаг и длительное время член Совета. Недавно был изобличен как шпион Янычар (и возможно чей-то еще), его положение в Совете было оспорено и приостановлено на время расследования Квизиторов.

Арам Марандогакис (род. 1712 г.) Грек и глава *домус магнус* Титали, член кабала Cleisthenic Clinic в Горизонте, а так же автор множества трудов, включая описания этого дома в данной «Азбуке послушника», к которой эти записи выступают в качестве дополнительной информации. Мастер Марандогакис сыграл ключевую роль в недавней программе учреждения межтрадиционных специальных представителей на Горизонте, несмотря на то, что она была непопулярна у остальной части Ордена.

CHOCKA 4:
CONJUNCTIONES EXTERNAE[16]

Use your mind to its full extent and rise from the Earth to Heaven, and then again descend to Earth and combine the powers of
what is above and what is below. Thus you will win glory in the whole
world, and obscurity will leave you at once.
– Eighth Precept of Hermes Tresmegistus[17]

Является ли эта «Азбука послушника» идеальной возможностью предоставить всеобъемлющий обзор известных магов других Традиций и Технократии, наряду с описанием всех активных в настоящее время мародеров и нефанди? Вы сможете решить это для себя после изучения 1564 досье в Секции 4.

Некоторые с полным на то правом будут восторгаться исчерпывающей работой, проделанной Отделом личного состава, однако, все же рассматривать ее лучше в качестве поверхностной справки, а не законченного исследования. Для таких исследователей я предлагаю этот краткий конспект, рассказывающий о наших связях как внутри, так и за пределами магического сообщества.

---

[16] Лат.: внешние связи

[17] Используйте свой ум в полном объеме и вознесетесь с Земли на Небеса, а затем вновь спуститесь на Землю, и объедините силу того, что выше, и что ниже. Так вы прославитесь во всем мире, а неизвестность покинет вас.
– Восьмая заповедь Гермеса Трисмегиста

Совет девяти мистических Традиций.

Сказав, что наш Орден существует в относительном согласии с союзными чародеями, к несчастью, вы исказите истину. Мы присоединились к остальным восьми Традициями для борьбы с нашим общим врагом; тем не менее, в общем, мы никогда не выходили за пределы практической целесообразности, чтобы породить подлинное единство. Эта задача выпала вам, новому поколению.

Исторически наш Орден предпочитал строить взаимоотношения с посторонними – и с потенциальными союзниками, и с заклятыми врагами – с позиции силы. Это мудрая практика, однако, следует помнить, что «сила» не должна предполагать «презрение». Слишком многие герметики, поступая в соответствии с подобными мыслями, испортили наши взаимоотношения с ценными партнерами.

Кое в чем у нас есть достаточно поводов для гордости: мы помним предательскую причастность Небесного хора к Инквизиции. Подобно тому, как Вербена порицает нас, мы призираем их за кровавые методы. Что касается Культа экстаза, то мы помним пример Кроули. Несмотря на то, что подобные ему маги обладают определенным навыками и уровнем образования, они не в состояние контролировать ту магию, что они спустили с цепи.

Вместе с тем, нам нет надобности выставлять напоказ наше преимущество над другими магами Совета – не вижу смысла тешить тщеславие. Только тщеславием можно оправдать громкие заявления, которые наши преподаватели Колледжа делают в отношение, например, Толкователей грез: «Забавы с духами в грязи не делают из них магов!».

Когда их ученики подобно попугаям повторяют это мнение какому-нибудь безобидному шаману… то стоит вспомнить оскорбление мастера Сан Криставо в 1756 г. и последовавшие за этим события (см. ***«Horizon»***, ***«Dreamspeakers»***). Разве мы должны считать чужим того, кому не хватает учености, но способного познакомить наших товарищей по Ордену с дюжиной обитателей Умбры – прецепторов? Я думаю, нет.

Точно так же любое упоминание часовни Адептов виртуальности или Сыновей эфира вскоре приводит к фразам вроде «Технократией воняет». От такого враждебного отношения несет узколобым высокомерием. Орден поддержал их прием в ряды Совета и те, и другие хорошо зарекомендовали себя в борьбе с нашими врагами. Адепты, конечно, высокомерны, а эфириты эксцентричны, но в эту эпоху мы не можем позволить себе демонстрировать неприязнь к собратьям-воинам.

Так же не следует оправдывать доктринальные различия невежественностью. Наши самые близкие коллеги Акашийское Братство, хотя и глубже нас постигли Разум, отказываются от долга магов навязывать свою волю миру и приводить в действия изменения. Тем не менее, мы восхищаемся их дисциплиной и сосредоточенностью, и мы ничего не потеряем, отметив это.

В ближайшее время мы должны найти больше точек соприкосновения с другими Традициями. Мы несем ответственность за восстановление Вселенной. Имея перед собой такую огромную задачу, будет глупо отвергать дружбу с теми, кто разделяет наши цели.

Обитатели Умбры

Сущности, которые мы зачастую называем «богами», «демонами», «ангелами» или «духами» принадлежат к обширному семейству эфемерных обитателей Умбры, от которого ведет свое происхождение мистический енохианский язык. Те из нас, кто имеет религиозные склонности, видят в этих духах слуг Божьих, исполнителей воли Великого архитектора. Мы достаточно хорошо понимаем подобные сущности и способны управлять ими при помощи магии, получившей название *теургия*. Мы знаем тайные имена этих богов, и мы не боимся использовать их, если это нужно.

Наш Орден выступает за следующее наименование обитателей Умбры – лорд, миньон, прецептор. Из всех нам подобных, мы единственные обладаем достаточной компетентностью, чтобы управлять столь могущественными «силами» Теллуриана. Однако следует помнить, что поступая так, мы разоблачаем себя перед подлинными силами. Поэтому вам следует соблюдать осторожность во время вашего взаимодействия с обитателями Умбры: Искусство Духа точно определяет способы вызова, обращения и управления духами, а так же фиксирует изнурительные ритуалы сковывания и усмирения их в случае необходимости.

Общение с лордами обитателей Умбры неизбежно для нашего ремесла. В виду того, что они олицетворяют так называемые Сферы Сил, эти сущности жизненно важны для овладения Искусством Сил. Соприкасаясь с ними, мы соприкасаемся с сущностью реальности. Теми, кем мы можем, мы управляем. Тем, кому требуется вознаграждение, мы предлагаем доступ в материальный мир и сосуд для

постоянного обитания в качестве фамильяров. Хотя подобные отношения и влекут за собой постоянную опасность, тем не менее, они предполагают и вознаграждение большее, чем простое богатство. Наследие нашего естества – навязывать нам свою волю «богам».

Нефанди и мародеры

Рано или поздно, ученики узнают о бывших герметиках, которые грешили некромантией, что в дальнейшем привело их в ряды Нефанди. Отвратительно исказив наши священные ритуалы, эти *барабби* создали Черные мессы – демонические оргии и человеческие жертвоприношения, которые привели к преследованию всех магов. Падшим проще всего работать внутри нравственно испорченных культов спящих; не-Пробудившимся сложно провести черту между извращенными методами нефанди и нашими благословенными практиками. Ренегаты нашего Ордена стремятся подменить нашу Великую работу их инфернальными замыслами и оставить более достойных магов умирать на их месте. Старайтесь избегать их общества, если вы намереваетесь преуспевать.

Менее испорченные, но, несомненно, ни в коем случае не менее сумасшедшие маги, известные как мародеры, представляют собой постоянную угрозу (хотя и не поддающуюся предсказанию). Эти недисциплинированные незрелые личности дают оправдание существованию Технократии, и поэтому, как минимум, мародеры заслуживают презрения и уничтожения.

Немертвые и бессмертные

Наш Орден контактирует, но лишь поверхностно, с теми, чье существование находится на грани между жизнью и смертью. Я имею в виду *массаса* (вампиров), их дьявольских слуг и другую нежить, например, призраков. Как правило, у Ордена есть более высокие приоритеты, чем копание в делах немертвых, почти-мертвых и восставших их мертвых. Хотя герметическая некромантия по большей части угасла (так говорят), тем не менее, Поправки ограничивают призвание мертвых в Часовнях, ни один Трибунал приравнял подобную деятельность к черной магии. Оставьте это времяпрепровождение Танатоистам.

Хотя, некоторые из наших членов (см. Сноску 3) делают из так называемых Киндред декоративных собачек, я не вижу большого ума в подобных шутках. Хотя некоторые вампиры более предсказуемые (см. Камарилья), чем другие (см. Шабаш), они все хищники. Лучше всего стремиться примериться с этим фактом и выбирать свои цели лучше. Те ученики, которые привлекаются неоспоримым очарованием немертвых, должны помнить о доме Тремер. Ища короткий путь к совершенству, эти маги нашли свою погибель. Немногие в доме Титалус предлагают восстановить членство этих змей в нашем Ордене, но крики уничтоженных Аватаров Тремеров все еще звучат в наших ушах. Будьте внимательны, гуляя по ночам.

Народ фей и изменяющие форму

Эти пережитки Мифической эпохи оказались удивительно стойкими, несмотря на преобладающую сейчас научную парадигму. Хотя *катфолки* Бубасти слишком нетерпеливые союзники, их глаза всегда открыты для новых,

волнующих игрушек. Что касается волчьего народа (см. Гару), то их лучше избегать: диковинка – конечно, союзники – никогда. В прошлом некоторые неосторожные маги Традиций вступали в противостояние со стаями изменяющих форму, разграбляя их переполненные силой запасы квинтэссенции (см. каэрны). После подведения итогов исследований и переговоров, наш Орден официально выразил неодобрение подобной практике.

Аналогично контакты с народом фей – в высшей мере магические, но при этом крайне непостоянные существа – лучше всего оставить исследователям-Меренитам из Дом Экс Мискеланья. Для большинства из нас Хрупких (Fragile Ones) лучше всего изучать издалека. Классические старые феи были вытеснены банальностями науки и умышленным сокрытием фактов; их новое обличие рушится под пристальным изучением, и без того на свете осталось слишком мало магического. Некоторые романтичные Мерениты обменивают герметические тайны на знания фей, но подобная торговля – сомнительная и зачастую рискованная практика. Даже Хрупкие имеют скрытые возможности. Любопытство – это пламя, которое прокладывает дорогу к совершенству, однако мудрые маги либо соблюдают осторожность, либо вовсе не имеют дел с феями.

Технократический союз

Наследники Ордена разума выступают против магии вообще, и герметизма в частности. Эти парадигматические монополисты нападают на наш Орден и его союзников в течение почти тысячи лет. Хотя, по-видимому, их власть

уменьшается, они подобно безумным тиранам, могут задавить всех нас, прежде чем она вовсе иссякнет.

Когда в Высокую Мифическую эру Орден Гермеса вычленил и определил идею согласованности реальности, мы сознательно взяли на вооружение этот архетип, тем самым давая форму и силу нашему видению Возвышения. Эти диктаторы, которые теперь называют себя «технократами» (подразумевая господство технологий), научились у нас слишком многому и популяризировали научную парадигму, настолько сильно противоречащую нашей, что урегулирование разногласий невозможно.

Для нас использование магии совершенствует, и тем самым продвигает к Восхождению – Великой работе, лежащей в основе нашего Ордена. Так же как алхимик должен усовершенствовать себя прежде, чем он сможет преобразовать основу в золото, так и каждый конкретный маг должен облагородить себя прежде, чем попытаться пробудить спящее человечество из его невежества. Изменяя физическую и духовную реальность – и тем самым убивая магию – Технократия препятствует нам делать первые решающие шаги к достижению нашей цели. Под их пятой человечеству никогда не достичь Восхождения. Их Великая работа навсегда останется несовершенной.

Прочие фракции

Наша Традиция поддерживает поверхностные связи с оккультным обществом спящих, обобщенно известное как Арканум. При нашей тайной поддержке эта небольшая организация занимается, как они это называют «повторным открытием магии [sic] и поиском знаний о

сверхъестественном мире». Тем самым, они служат нашими сторожевыми псами, так как эти ничего не подозревающие исследователи привлекают внимание Технократии, давая нам вполне полное представление о вражеских действиях. Кроме того, Арканум служит лакмусовой бумажкой для определения отношения спящих к магическим идеям. Иногда наш Орден предлагает им крупицы истинного знания (каплю в море дезинформации), чтобы отследить как их примет приземленное общество. Так мы оцениваем наши усилия по восстановлению утраченного.

В тоже время мы с трудом можем себе позволить вести себя легкомысленно с самоназванными наследниками Инквизиции: «Обществом Леопольда» и его различными ответвлениями. Хотя некоторые из нас предпринимали попытки примериться с этими ограниченными фанатиками, их усилия увенчались прямым отказом – или чем еще похуже. Орден советует соблюдать крайнюю осторожность и стараться избегать этих опасных и заблуждающихся людей. Их вера, как мы обнаружили, обеспечивает им защиту от мистических искусств – даже от наших собственных.

Спящие

Будучи постоянно озабоченными великой задачей самосовершенствования (не говоря уже о выживании) мы иногда пренебрегаем нашими обязанностями перед массами не-Пробужденного человечества. Однако Великая работа затрагивает все существа. Пока все мы не завершим Восхождения, никто из нас действительно не достигнет совершенства духа; но, в то же время, только наш подход

позволит нам построить Город Скрижали (City of Pymander), наше видение свободного и объединенного мира.

Человечество надеется на наши указания и руководство, особенно во время вынужденного духовного бесплодия. Каждый из них когда-то спал; разве у нас нет сострадания к тем, кто все еще боится мира за пределами его понимания? Нам выпала участь воспитывать и защищать спящих, когда мы можем. В свое время они тоже могут пробудиться.

ПРИЛОЖЕНИЕ:
ARS MAGICA ET MISCELLANEA[18]

This is why I am called «Thrice Greatest Hermes», for I possess
the three parts of cosmic philosophy.
- Twelfth Precept of Hermes Trismegistus[19]

Маги Ордена Гермеса олицетворяют собой магов-ученых. Их сложные теории, мистические секреты и тщательно продуманные пакты проникают в саму суть человеческой жизни, ища смысл в каждой капле росы. Герметики – это классические волшебники: Джон Ди, Соломон, Мерлин, Моргана и Фауст. Они опасны, величественны и очень, очень мудры.

У герметических магов есть своя иерархия; они чрезмерны, дотошны, хорошо образованны, надменны и многословны. В их руках сосредоточенна огромная власть, и от этого они чрезмерно высокомерны. Посторонним герметики кажутся спесивыми. На это герметики им отвечают, что они заработали право быть особенными.

В Ордене вызов на дуэль – это знак отличия; выживание зависит от изобретательности, остроты ума, удачи и связей. Каждый маг этой Традиции пережил адские экзамены, безжалостное ученичество, хитросплетения политики и

[18] Искусство магии и всякой всячины
[19] Вот почему я зовусь «Трижды Величайшим Гермесом», ибо овладел я всеми тремя частями вселенской философии.
– Двенадцатая заповедь Гермеса Трисмегиста

бесконечные уроки овладения Искусством тайн (Ars Arcane). Они как бы говорят: «Когда вы сделаете то, что сделал я, тогда я буду относиться к вам на равных».

Ars Hermetici[20]

Хотя они и не машина по производству вульгарных огненных шаров из современного фэнтези, герметики властвуют над громадными силами первооснов. Договоры с духами, сковывание демонов, призыв штормов и могущественные защитные заклинания – обычные игрушки в их наборе трюков. Тем не менее, они без устали утверждают, что подобная сила доступна только с прочной интеллектуальной основой. Магия – это не швыряние огненных шаров; магия – это понимание того, как бросить огненный шар, почему именно вы должны это сделать и кем вы должны стать, прежде чем так сделать.

Поэтому любое обсуждение герметической магии начинается с философии.

Пирамида мысли

Мировоззрение герметиков по большей мере опирается на пирамиду мысли Платона. Ее широким основанием выступают Вера и Эмоции. В рамках данного уровня, реальность – это логическая структура, созданная правящей парадигмой и поддерживаемая отвлечением внимания человечества от основных вопросов: Кто мы? И зачем мы здесь? В связи с тем, что для данной ступени свойственно приземленность чувств и повиновение властям, в подобной

[20] Герметическое искусство.

реальности нет магии. Спящие проводят здесь свои жизни, их видение реальности ограниченно голубым свечение телевизора, их вера контролируема технократией, одновременно приземленная и наоборот.

Следующий уровень, менее широкий, – это царство Разума. В античные времена Аристотель соединил силу Разума, его логику и символическое мышление, с разумным контекстом холистического эмпиризма. В начале Нового времени ученые-философы заменили этот эмпиризм мифом о Прогрессе: один только Разум может довести человечество до совершенства и что наука может усовершенствовать абсолютно все.

Герметики знают, что сила Разума огромна; только с его помощью можно выполнить благородную работу. Они так же знают, что он разрывает связь с сутью, что находится либо внутри вещей (Аристотель), либо за их пределами (Платон). Разум – это метод неотделимый от девиза предшественника Технократии Френсиса Бэкона – «Прогресс». До недавнего времени этот девиз управлял миром спящих, и наносил серьезный вред физическому и духовном миру.

Уровень расположенный над Разумом – это сфера прямого восприятия Истины – познания – названное в принципах Гермеса Трижды великого Возвышением (Above). Это небольшая вершина пирамиды, доступная правителям-философам, к которой стремятся все истинные герметики из любви к себе и к человечеству. Эта одухотворяющая мудрость не может быть достигнута из сферы веры, только через школу инициирования. Здесь один, в пространстве чистой мысли и чистой памяти, маг может постигнуть великие истины. В свое время студент-герметик постигнет этот

основной принцип реальности, в этом заключается его долгая и трудная работа, преобразовывать себя, учитывая эти принципы.

Представления о космосе

Материальный мир в понимании Ордена Гермеса – подлинный. Они понимают, что душа может только познать себя и заняться развитием своих способностей в окружении материи, подобно тому, как в каждом мифе бог-создатель формирует мир из хаоса. Все мифы – это магические тропы, оставленные спящим, которые служат основанием для значительных идей, а так же для тех спящих душ, которые будут Пробуждены. Как показал эксперимент с «Прогрессом», неблагоразумно пытаться пробудить слишком быстро. Только постепенное расширение Ордена по всему миру позволит людям научиться действовать в верхнем мире. Название «Орден Гермеса» имеет несколько значений.

Могущество и удовольствие в понимание магов-герметиков – подлинны. Если вы не добьетесь власти, одновременно в ее магическом и обыденном понимании, то ваше личностное развитие ничем не может быть измерено достоверно. Если ты не можешь сделать мироздание своей песочницей, то ты, парень, не маг, и никакие фокусы не смогут этого изменить. Истинное удовольствие – в отличие от низменных стимулов – стимулирует ум, душу и тело.

Убежденные студенты никогда не отвернутся от двери Ордена; поиск знаний – это первый шаг к посвящению в тайны. Единственное чего боятся герметики – это самоуверенности. Горе тем, кто думает, что они безупречны!

Точно так же как и все боги, опасности сопровождают человека постоянно.

Сила – это то, что понимают и уважают герметики. Вы можете измерить силу, а также то, что вы можете делать с нею. Вы можете определить, как далеко вы прошли по своему пути, теми силами, которыми вы управляете. А поскольку Сила – это то, что вызывает изменения, как в нижнем, так и в верхнем мире, Сила – это вершина Искусства, от которой происходят меньшие Искусства или Сферы. Это дверь к Десятой Сфере, Мировому разуму или Разуму духовно просветленному. Некоторые под Десятой Сферой имеют в виду обитель Форм (Эйдос) или Конкордия. Другие просто называют ее «Первая вещь» (One Thing), начало, конец и единство.

Великая Традиция

Основная политическая и культурная цель Ордена – это возрождение Великой Традиции. Они стремятся к Новой Эре, подразумевающей ни с чем несравнимую терпимость ко всем убеждениям, но с герметическими идеалами в качестве основной парадигмы, на базе которой объединяться все остальные. Первый раз они предприняли попытку в поздней античности, в египетской Александрии, где встречались все культуры цивилизованного мира. Интеллектуальная парадигма, которой они руководствовались в то время, воплотилась в Александрийской библиотеке[21].

Предшественниками герметиков были не только маги, тогда действовавшие открыто, но и профессиональные

[21] Александрийская библиотека была не только величайшим собранием свитков, табличек и книг, но первым в истории научным центром, где ученым платили за то, что они проводят свои исследования. *(Прим. ред.)*

переводчики. Александрия (торговый и интеллектуальный центр своего времени) стал местом получения знаний Востока и Запада, здесь встретились и слились воедино греческие и египетские научные и философские концепции. Именно это слияние привело к формированию герметической традиции. Пламя, в котором религиозные фанатики сожгли Александрийскую библиотеку, навсегда опалило и отношения между герметиками и верующими.

В наше время маги Ордена Гермеса стремятся воссоздать дух Александрии по всему миру. Они раскрывают свою цель, получившую название «проект Города Скрижали» всем вновь инициированным Ученикам. Две дороги ведут в этот город – ученость и просвещение. И поэтому большинство герметиков работают либо в научном сообществе, либо в схожей среде, изучая лингвистику, фольклор, математику, философию, а так же все то, что связано с их идеалами. Как правило, у них есть консервативная основная работа – скажем, исследователи древнеисландского языка, хотя некоторые из них зарабатывают себе на жизнь написанием книжных рецензий, журналистикой в духе «нью-эйдж» или разработкой компьютерных игр.[22]

Однако, по ночам, в дополнение к обычной работе, герметики будут учиться раскладывать древние руны, чтобы повторить древние магические подвиги, или исследуют первыми новый стиль игры, который трансформирует сознание игроков. В любом случае, целью работы мага является овладение знаниями как мира спящих, так и

[22] Все эти занятия позволяют им активно искать новые знания и одновременно влиять а развитие спящих. *(Прим. ред.)*

оккультными истинами Ордена, чтобы приблизить Город Скрижали.

Лучшее интеллектуальное оружие ордена – это упадок Модернизма – концепции, гласящей, что мир может быть спасен одной только наукой.[23] Наука в свое время заменила веру в качестве источника совершенствования человечества; постмодернистские взгляды, которых придерживаются судьи, базируются на их функциях и практических результатах, являются культурным нонсенсом для Ордена. Все девять Традиций помогают распространению тех или иных форм постмодернистских учений, или используют свои собственные инструменты для решения этой задачи. Например, Адепты виртуальность помогают создать интернет страницы для большинства библиотек и музеев мира. То, что долгое время было скрыто в уникальных текстах, скоро станет доступно всем. Тем не менее, Орден стоит в центре этой деятельно, планируя совместно со своими союзниками – Традициями – создать Город Скрижали, город, свободный от модернизма и дарующий людям надежду на самосовершенствование, воплощение мира, который под руководством мудрых герметиков предложит всем людям уникальные возможности для свободы и развития умственных способностей.

Практики

Согласно парадигме Ордена Гермеса, существует три вида практической магии: гоэтейя, теургия и магия. Каждый из них предусматривает определенное мировоззрение их

[23] Модернизм учит, что вместо самосовершенствования люди должны развивать не себя, а науку. Это идея полностью отрицается всей парадигмой Ордена. *(Прим. ред.)*

применяющих, а так же соответствующий ранг. Поэтапное овладение ими символизирует обретение определенной степени герметического развития, преобразующей сознание их практикующего. Первые два вида магии используют ученики магов; овладение последним означает готовность ученика к инициированию.

Гоэтейя (происходит от греческого – «чародейство») – в своей сути, это та магия, которая в мире спящих считается волшебством. Гоэтия состоит из определенных заклинаний, которые, выполняются в определенное время и с определенным смыслом.[24] Это искусство отягощено использованием огромного количества фокусов. Обычно для «чародейства» требуются чаши, кинжалы, колокола и т.д., а так же книги на енохианском языке. Успех зависит от точности запоминания и исполнения. В игровых терминах, этот шаг начинается с изучения низшей магии (см. ***Ascension's Right Hand*** и ***World of Darkness: Sorcerers***).

Практикуя гоэтию, герметик-ученик (первый ранг, неофит) формирует свою веру в мир материи и узнает о тонких сферах, скрытых за рамками обычных чувств. Он получает знания об огромном количестве вещей, например, учится отслеживать фазы Луны, или знания о том, какие талисманы освящаются в доме Сатурна.

Теургия – это путь союза с богоподобными[25]. Добившись успеха в гоэтии, герметик-ученик переходит на вторую ступень развития, приступая к изучению теургии и получает

---

[24] Эти заклинания позволяют создавать небольшие, строго регламентированные изменения реальности *(Прим ред.)*

[25] Могущественными силами, точнее их олицетворениями в мире Духов, которые в нашем мире когда то воспринимали как волшебных существ огромной силы, например, языческих богов, а позднее как христианских ангелов и демонов. *(Прим. ред.)*

ранг ревнитель (Zelator). Адепты теургии стремятся соответствовать одному из традиционных архетипов. Посредством системы обращений, они сливаются с мысленным образом конкретного бога, ангела или духа, чтобы осуществить магическое воздействие. Ученик носит цвета бога, ест благословленную богом пищу, жжет благословленные богом благовония и погружается в изучение идей бога в его культурной традиции. Это символическое искусство соответствует сфере Разума.

В конечном итоге ученик заставляет богоподобного проявиться через него, тем самым достигая третьего ранга – Практик (Practicus). При этом важно именно то, что Практик не служит указанной силе а подчиняет ее себе, заставляя ее служить себе. Герметики не рассматривают духов, даже Целестин, которыми управляют при помощи сфер, как друзей, для них они Архонты (Archons), над которыми нужно одержать верх. Герметики в высшей мере интересуются Силами – путем, единственным путем – и презирают жизненные установки наподобие: «Да будет на то воля Твоя» или «Как прикажите». Основной принцип любого герметика звучит как «Да будет исполнена воля моя», или он не маг.

Когда практик выполняет теургические ритуалы, они затрагивают его аватар. Гоэтейя требует настоящей веры, в то время как теургия показывает ищущему, что боги внутри нас – часть нашей психологии; каждый бог – отражаете аватара, подобно тому, как каждое Искусство отражает Единое Искусство, Конкордию. Выучив это урок, герметик начинает свой истинный поиск – поиск знаний аватара. К этому моменту он готов к…

Магия. Достигнув Пробуждения, ученик обретает Истинную Магию, получает первый ранг, по крайней мере, в одной сфере и в надлежащем порядке вступает в Орден, как маг четвертого ранга – Посвященный (Initiate) (т.е. исходная точка персонажа мага). Теперь он начинает Восхождение, поиск, в результате которого истинная природа магии становится очевидной.

Магия – Искусство внесения изменений во внешний мир (нижний мир) путем размещения архетипов во внутреннем мире (небесный). На этом уровне маг просто проговаривает изменения, чтобы они случились. Хоть инструменты его ученичества все еще направляют его намерения, основным фокусом становится язык, писанный или устный, который он использует, чтобы направить свое Слово. По мере развития и получения Арете, маг отказывается от всех прочих фокусов. Вообще, полностью развитый Герметист может даже превзойти необходимость языка.

Магия должна быть освоена в этом порядке. С точки зрения герметиков (которая, кстати, неверна) большинство остальных традиций практикуют всего лишь гоэтейю, что отводит лишь вторые роли в Великой работе. Пустые им кажутся особенно погрязшими в ней; остальные Традиции, которые не понимают пирамиду мысли, не могут увидеть, что этим «головастикам» все еще требуется несколько столетий для развития. Традиции практикуют ограниченные формы теургии, особенно, Небесный хор[26]. Братство Акаши является печальным примером того, что происходит, когда каждый сразу же овладевает магией; это влечет за собой слишком большую безмятежность и потерю желания менять мир.

[26] Они подчиняются тем силам, которыми повелевают герметики. *(Прим. ред.)*

От низшей магии к магии истинной

Самая большая опасность (по крайней мере, с точки зрения игровой системы) этого этапа герметического пути – это то, что ученик может никогда не стать магом! Вместо того, чтобы постепенно добиваться Пробуждения, он может сбиться со своего пути, выбрав статичные пути низшей магии. Ученик не способный сделать скачек от «Я могу делать магию» до «Я могу быть магией», навсегда останется «мелким фокусником» – низшим волшебником. В определенный момент своего развития ученик должен отказаться от своих предубеждений, чтобы использовать по максимуму свой огромный потенциал.[27]

В игровых терминах Пробужденный должен отказаться от своих точек низшей магии и начать все с нуля. Очки, потраченные им на точки в низшей магии, становятся свободными очками, однако, они не становятся автоматически сферами и арете. Их он должен заработать с помощью отыгрыша и продолжительного игрового времени. Только спустя какое-то время он сможет получить сферы и арите за эти точки (см. ***Mage: The Ascension Second Ed.***, стр. 139), или же он может их использовать, чтобы получить дополнительные способности и достоинства, которые он приобрел за время своего обучения (см. стр. 61).

Если вы хотите начать играть персонажем – консортом герметиков или учеником, то начните со стандартным для создания мага количеством очков; сохраните на будущее

[27] С точки зрения герметиков, при изменении сознания, происходящем при переходе от практика к посвященному, ученик утрачивает возможности работать с низшей магией так же как младенец, столь умело ползавший на четвереньках, забывает это умение с того момента, как он встает на ноги. *(Прим. ред.)*

арете и свободные точки сфер, или же преобразуйте их в точки низшей магии. В подходящее время отбросьте низшую магию или обменяйте ее. Таким образом, низший волшебник может стать истинным магом, если он пройдет соответствующее обучение... и если он будет готов отказаться от того, что он имеет в пользу того, что он может получить.

Естественно, само-Пробудившийся маг может присоединиться к Ордену Гермеса после Пробуждения, тогда он минует этап низшей магии. Конечно, магу без надлежащей подготовки будет непросто быть по-настоящему принятым в Орден...

Герметические ранги

Ниже приведены девять рангов развития, существующие внутри Ордена, вместе с предполагающимися для них задачами или требованиями.

Ученик

Хотя продолжительность ученичества варьируется в зависимости от дома и наставника, для большинства процесс обучения занимает от двух до шести лет.

Ранг первый, неофит (Neophyte): Изучение вводного курса, изложенного приземленным языком и основных фактов о войне Восхождения; выработка дисциплины и веры в обучение.[28]

[28] Новичок изучает о магии и оккультизме, получает общие сведенья об Ордене Гермеса, других традициях, Технократии, войне Восхождения и т.д. Получает знания о значении наиболее употребительных терминов и символов Ордена. Изучает начальные уровни гоэтии. (Обычно изучает 1-2 пути из Алхимии, Призыва, подчинения и защиты духов, Призыва, Зачарования, Адского пламени). *(Прим. ред.)*

Ранг второй, ревнитель (Zelator): Изучение истории ордена, начальные этапы изучения енохианского языка; к этому этапу ученик овладевает гоэтеей (незначительные заклятья низшей магии).

Ранг третий, практик (Practicus): Специальные исследования енохианского языка; теоретическое исследование квинтэссенции и парадокса; освоение теургии (продвинутой низшей магии); базовое обучение одной или нескольким сферам.

Подмастерье

Ранг четвертый, посвященный (Initiate): Первый ранг в Сфере Сил. Руководитель часовни мага оценивает его ранг в рамках узких принципов, формально установленных Отделом по работе с персоналом (помните, что Орден Гермеса установил разряды сфер, используемые всеми Традициями).

Ранг пятый, высший посвященный (Initiate Exemptus): Его получает тот, кто имеет второй уровень в любой сфере. Обычно посвященный достигает этого ранга в течение года, а иногда гораздо быстрее. [29]

Адепт

Ранг шестой, адепт (Adept): Это звание получает тот, кто достиг третьего уровня в любой сфере и имеет, по крайней мере, один уровень в любой другой. Достижение этого ранга обычно требует не менее трех лет обучения, а иногда и намного больше.

---

[29] Это так же означает, что маг освоился со своими силами и перед вами уже не желторотый новичок, а маг имеющий шесть точек в разных сферах. *(Прим. ред.)*

Ранг седьмой, старший адепт (Adept Major): Большинство адептов никогда не достигают этого ранга, который требует не только дисциплинированности, но и необычайного таланта. Старший адепт должен иметь четвертый уровень в любой сфере, второй в любой другой и хотя бы первый разряд в третьей. Большинство старших адептов достигают этого ранга после от трех до десяти лет неустанных усилий.

Мастер

Ранг восьмой, магистр (Magister Scholae): Имеет пятый уровень в любой сфере и третий, по крайней мере, в двух других. Не многие достигают ранга мастера, и это требует экстраординарных способностей; при наличии последних, маг может достичь этого звания в течение средней продолжительности жизни, приблизительно за пару десятилетий. В Ордене Гермеса насчитывается больше общепризнанных живых мастеров по сравнению с другими Традициями.

Ранг девятый, великий магистр /архимаг (Magister Mundi/Archmage:): Шестой уровень в любой сфере. Этот ранг подразумевает столетия изысканий, непрерывной дисциплины, поединков и даже безумие. На практике нельзя достигнуть шестого разряда не став мастером в нескольких из сфер и адептом в большинстве остальных. Существует меньше чем дюжина живых архимагов Ордена Гермеса, все они довольно стары и лишь отчасти **психически** нормальны.

Ранг десятый, оракул (Oracle): достоверно не известно не об одном маге, достигшем этого ранга, подразумевающего Восхождение. Ученые-герметики спорят,

является ли десятый ранг критерием достижения Восхождение. Некоторые из них верят, что любой пробудившийся маг может достигнуть Восхождения, в не зависимости от своих магических умений.

Преимущества Ордена

Seest thou a man that is diligent in his work?
Before kings may he place himself; let him not place himself before obscure men.
– King Solomon the Wise, Proverbs 22:29[30]

Нахождение в рядах королей магии имеет свою цену, но и вознаграждается огромными дивидендами. Прокладывая себе дорогу на вершину рангов Ордена, маги-герметики добиваются возможностей, которые открывают многие двери, как в этом мире… так и в других.

Цеховые имена, теневые имена и имена истинные

Подобно Вербенам, Говорящим с грезой и другим магам, герметики, когда заканчивают обучения, принимают «цеховое имя». По мере того, как продвигается вперед в своем ремесле, герметик так же получает и теневое имя, отражающее, то, как его видят окружающие. В глубине души герметика сохраняется его третье имя, имя истинное, которое состоит из имени, данного при рождении, цехового

[30] Видел ли ты человека проворного в своем деле? Он будет стоять перед царями, он не будет стоять перед простыми.
– царь Соломон Мудрый, Притчи Соломона (Синодальный перевод) 22:29

имени, всех почетных титулов и тайного имени, которое понятно только его самым доверенным спутникам. Вне зависимости от того какой бы обыденной не была ситуация, не один герметический маг не будет известен под именем, которое ему дали при рождении. Поступать так не только бескультурно, но и опасно.

Использование цехового имени преследует двойную цель. На мирском уровне это имя показывает разрыв мага с его смертной жизнью и начало его магических поисков; на мистическом уровне, оно «перерождает» его, наделяя его новой формой и скрывая его старую от посторонних. Хотя он и будет придерживаться одобряемого обществом имени, обычный герметик использует несколько «теневых имен» – самоидентификаций, почетных обращений и прозвищ, которые добавляют дополнительные уровни защиты его имени от рождения. Они вместе образуют одно – Теневое Имя. Чем он больше, тем могущественнее (или претенциознее) маг.

Имя истинное, которое зачастую включает в себя дюжину или более слов, подобно ключу от глубинного «Я» мага. В дополнение к комплексному Теневому Имени, каждое Истинное Имя содержит в себе секретный компонент, который маг охраняет с помощью магической защиты. Как известно герметикам (и некоторым другим), этот секретный компонент состоит из последовательности 10 слогов, выбираемые магом, и которым предшествует выражение «*In Caligine Abditus*» или «скрытые во тьме». Произнесение вслух всей последовательности Теневого Имени производит впечатление, произнесение же вслух Имени Истинного влечет за собой неприятности. Это оказывает, что вы знаете

его самые потаенные секреты и можете с легкостью использовать их против него.

Имя при рождении: Стивен Карсон.

Цеховое имя: Амадеус Шанти Дюмарк (Amadeus Chanti DuMarque), бани Фламбо (или просто Амадеус).

Теневое имя: Амадеус Стивен Карсон Шанти Дюмарк, бани Фламбо, Ветророждённый Провидец 5-ого дома, Топящий безумных кошек, Драгоценность Возлюбленного и рейнджер белого холода.

Истинное имя: Амадеус Стивен Карсон Шанти Дюмарк, бани Фламбо, Ветророждённый Провидец 5-ого дома, Топящий безумных кошек, Драгоценность Возлюбленного и рейнджер белого холода; *In Caligine Abditus, Mhai Akil Koth Rignorum Ommas*.

В игровых терминах разгадать имени другого мага считается эффектом третьего уровня сферы Разума. Количество необходимых успехов зависит от силы объекта; для разгадки имени молодого мага потребуется два или три успеха, в то время как для разгадки имени опытного мага может потребоваться шесть или более. Мастера или архимаги охраняют свои обширные имена с таким усердием, что «взломщику» потребуется преодолеть контромагию и получить 10 или боле успехов, что бы хотя бы наедятся разгадать Теневое имя. Узнать же Истинное имя еще более трудная задача, и она может потребовать разгадать загадки или преодолеть магические ловушки разума.

Однако раскрытие Имени дает вам большое психологическое преимущество и может уменьшить трудность магических бросков против этого мага на 2 или добавит два кубика к вашему броску контромагии против его

заклинаний. Маг, владеющий Связью, может рассматривать цель, чье Истинное имя ему известно, как «хорошо знакомую» для осуществления магической связи (см. таблицу «Диапазон Связи» в ***«Mage»***).

В чем преимущество Истинного имени? В расстоянии. В большинстве случаев магов-герметиков следует рассматривать по таблице «Диапазон Связи» как находящихся «вне зоны доступа», когда он подвергается магическому воздействию и вычитать три успеха при попытке наложить на него «Запрет» (Ban) или при проникновении через его «Стену» (Ward) заклинанием. Только раскрыв Истинное имя мага, его противник может обойти его защиту. Это может вам показать не очень значимым, пока вы не поймет, что чтобы причинить вред магу-герметику, вы должны знать его более или менее лично. Это влечет за собой определенные риски, которые разъяренный мастер с удовольствием вам продемонстрирует.

Герметики не единственные маги Традиций, которые придерживаются Истинных Имени, однако, только они делают из этого правило. Некоторые другие магические сообщества включают подобные звания в свои практики, но важность подобных имен, различается в зависимости от культуры. Рассказчик может решить, что маг-негерметик может обладать Истинным Именем со всеми упомянутыми выше характеристиками, но это исключительно его право и оно не должно рассматриваться как данность.

Енохианский язык

Енохианский язык, чьи знаки имеют сходство с коптским языком, напоминает языки афро-азиатские языки, такие как

аккадский, египетский и иврит, однако он имеет совершенно нечеловеческое происхождение. Согласно тайным знаниям енохианский – это язык духов, на котором разговаривают высшие обитатели Умбры и большинство элементалей.

Енохианский язык открыла последний библиотекарь Александрии Ипатия; в елизаветинскую эпоху Джон Ди привел в порядок его синтаксис. Каждое предложение может быть прочитано двумя или более способами. Его основное значение, становится ясно ученикам третьего ранга, – это заклинания гоэтейи. На этом уровне ученик может **так же** понять второй, более глубокий философский смысловой уровень, который подчас основывается на нумерологическом значении букв. Дополнительные уровни понимания приходят с более высокими рангами, хотя уровень понимания закодированного в енохианском языке в большей степени зависит от степени познания пишущего. Иногда аватар **общается с магом с помощью надписей** на енохианском.

В игровых терминах, знание энохианского языка приобретается как уникальное и не связанное с языковыми познаниями познание. Только персонажи-герметики могут приобретать енохианский язык, если рассказчик не примет иного решения. Он приобретается, как и любое другое познание, за исключение того, что у персонажа не может быть точек в Енохианском языке быть больше, чем его значение Арете.

Требовательный рассказчик может потребовать чтобы, енохианский был обыденным познанием, необходимым для любого герметического магического эффекта (см. **«Mage»** стр. 162); чрезмерно строгий рассказчик может потребовать

знания Енохианского языка на уровне равному самому высокому рангу эффектов сфер. Более покладистый рассказчик может разрешить герметику бросок Интеллекта + Енохианского (сложность 7), как дополнительный бросок, во время сотворения любого адекватного броска или исполнения хорошо известного ритуала; маги-самоучки может не получить право на этот бросок. При этом каждый полученный успех уменьшает сложность магического броска на (-1), максимум (-3). Эти модификаторы не суммируются с предоставляемыми другими бросками.

Правила поведения с обитателями Умбры

The Earth being inhabited, as I have before said unto thee, by a great number of Celestial Beings and Spirits... know, O my Son, that from the time that thou shall have the good fortune to be familiar with such kinds of Spirits, and that thou shah be able to by means of what I have taught thee to make them submit unto thine orders, they will be happy to give thee... that which they uselessly possess....

– (greatly abbreviated) from The Greater Key of Solomon, Chapter XIV[31]

Всегда проще, когда вы говорите на нужном языке. Давным-давно, основатели Ордена (и маги, что были перед

[31] Как я уже говорил прежде, Земля населена большим количеством Небесных существ и Духов..., О сын мой, знай, что время от времени, тебе может посчастливиться познакомится с подобным Духом и если вам удастся заставить их выполнять ваши приказания посредством того чему я вас научил, они будут рады дать тебе... то, чем они без толку владеют...

– (со значительными сокращениями) из «Великого ключа Соломона», гл. XIV.

ними) заключили договоры с лордами, прецепторами и аристократами Умбры. С тех пор, волшебники Ордена напоминают духам о тех договорах – и об обязательствах, что связывают обе стороны. Герметики, в отличие от большинства магов, имеют возможности отдавать команды многочисленным слугам из числа обитателей Умбры.

Это способ Ордена требовать. Тем не менее, требовать что-то у богов или их представителей в лучшем случае рискованная вещь. Тщательно проработанные нормы поведения, которые все герметики изучают в рамках учебной подготовки, создают условия для активного и взаимовыгодного взаимодействия между магами и хозяевами астрала; основные принципы этого взаимодействия остаются неотъемлемыми частями магических знаний. С помощью этих договоров и норм поведения маг формируют узы почтения (не всегда по доброй воле) между ним и духом. И хотя эти узы очень хрупкие, они дают заклинателю возможность для старта.

Призыв духа, элементаля или посланника божественных или адских сил, никогда не следует проводить на скорую руку или небрежно. Опасности, подстерегающие поступающих неосмотрительно, велики. Перед началом необходимо постится, молиться и медитировать. Следует написать те или иные пентакли (каждый из них имеет свою цель), подготовить круг и следовать другим ритуалам. Так как пентакли создают одновременно и границу, и сковывают духов (см. ниже: «Святой пентакль»), нарушение этих приготовлений в любой момент может привести к неприятностям. Когда все готово, маг приводит в действие витиеватое заклинание, называя имя духа (или духов), которых он хочет призвать, свое

теневое имя, титул, а так же святое (или дьявольское) имя, которым он заставляет духа явиться. В соответствии с церемонией дух зачастую появляется в наиболее эффектной форме из тех, что он может принять и обычно выдвигает свой собственный перечень требований и/или угроз. Итак, торг начинается.

Посредством формального обмена титулами, заклинаниями, приветствиями, обещаниями и угрозами маг и дух излагают свои желания. Театральные эффекты – которые включают проявления блестящего красноречия и угрозы с обеих сторон – являются неотъемлемой частью процесса. Даже когда обе стороны договариваются о чем-то, и тот и дугой устраивают представление партнеру по сделке, проверяя твердость намерений. Пылевой смерч, порыв ветра в стоячем воздухе, замерзание воды и тому подобное. Чем агрессивнее дух (или волшебник) тем белее бурные эти явления. Разумеется, проявлению духа (особенно по настоящему могущественных) необходимо подыграть ради будущих прибылей.

В игровых терминах, рассказчик может дать этому отражение в виде броска силы воли вместе с выразительным отыгрышем (см. ***«Mage»*** стр. 80). Каждая сторона должна накопить столько же успехов, сколько пунктов силы воли (постоянных) есть у противника. Победить слабого духа легко; более значительного обитателя Умбры, удача...

- Если волшебник выигрывает, то дух будет подчиняться его командам – в обмен на оговоренную цену.
- Если побеждает дух, то он **уходит** без эксцессов (и берет на заметку мага со слабой силой воли).

- Если обитатель Умбры проваливает бросок, то он соглашается на требования мага без дальнейших споров.
- Если бросок проваливает маг, то весь ад вырывается наружу; дух берет реванш посредством любого числа ужасных заклинаний или выдумки рассказчика. Используйте свое воображение.

Сложность противостояния силами воли зависит от тех требований, что выдвигает герметик; успешный бросок Обаяние или Манипулирование + Знание духов может понизить трудность на (-1) или (-2), если это оправдывает отыгрыш.

Требование	**Сложность**
Простая задача (идентифицировать предмет)	5
Незначительная задача (определить местоположение предмета)	6
Объемная задача (восстановить предмет)	7
Одолжение (создание нового предмета)	8
Значительная задача (действия против врага)	9
Длительная служба	10

Притом, что герметик торжествует, у каждой стороны есть свои обязательства. За выполнение духом одного или двух заданий маг вознаграждает его чем-то значимым. Этим может быть: смертные тела для вселения, принесение жертвы во имя обитателя Умбры, богоугодные (или богохульные) действия по наущению духа покровителя, Имена других духов или магов, личные вещи и т.д. Конечно, расплата зависит от характера духа. Большинство магов

понимают, что им нельзя предлагать в качестве вознаграждения их собственные Имена или личное имущество, хотя большинство обитателей Умбры будут так или иначе добиваться этого.

Помните, что подобная служба – услуга, а не результат магического принуждения. Обитателя Умбры не связать никаким длительным образом без определенных могущественных искусств духа сдерживающих его. Волшебник, который испытывает удачу, довольно скоро обнаружит ее приделы. Ни один маг, за исключением архимагов, не могут призвать или связать Аеонов, Инкарн или Целестин, хотя дружески расположенный дух может пригласить тотемного аватара (с маленькой буквы) вести переговоры с почтительным магом.

Если маг отправляется в родные пенаты обитателя Умбры (например, во время путешествия по Дворам Умбры), то он утрачивает часть власти. Однако, даже при таких обстоятельствах доскональное знание этикета творит чудеса (см. ***«The Book of Madness»***, стр. 117 – 118). Большинство разумных духов испытывают к герметическим магам (подобно опытным шаманам) большее уважение, чем к среднему магу. Это уважение обычно передается отыгрышем, однако, если рассказчик хочет, то он может уменьшить сложность социальных бросков мага на (-1) или (-2) во время его прибивания на территории обитателя Умбры.

Духам нравится уважение; маг, который поступает подобным образом, достигнет большего успеха по сравнению с тем, кто отдает приказания демонстративно. Однако в то время как большинство магов зависят от доброй воли обитателей Умбры, герметики-мастера могут потребовать

услужения один или два раза – и получить его. Вне зависимости от того, где вы находитесь, членство в Ордене – отлична вещь.

Связи, известность и познания

В залах Гермеса это трио всегда идет рука об руку. Ни один из учеников Ордена не закончит своего обучения не получив нескольких полезных навыков. Все Черты приведенные ниже – обычное дело. Хотя только мастера обладают ими всеми, любой персонаж-герметик должен приобрести их часть во время создания персонажа (помните, что эти Черты должны быть приобретены по обычной стоимости).

Способности: Алхимия, Астрология, Политика часовен, Космология, Ремесло (дом Вердиция), Криптография, Дипломатия, Загадки, Этикет, Высокие ритуалы, История, Интриги, Лингвистика (латынь, греческий, иврит, арабский язык), Знания (особенно киндред, духов и традиции), Оккультизм, Исследование, Тайнопись (у большинства домов есть своя собственная).

Дополнения: Союзники, Часовня, Влияние, Библиотека, Ментор, Ресурсы.

Достоинства: Концентрация, Родство с феями (дом Меринита), Легко обучаемый, Высшая цель, Счетчик молний (дом Фортуны), Полиглот, Прошлая жизнь, любой вид Связей.

Недостатки: Любопытство, Темные секреты, Самонадеянность, Месть, Магический запрет или обязательства, Злой рок, любой из недостатков Связей.

Ищущие сумерки

Орден притягивает в свои ряды людей разного рода. Шаблоны приведенные ниже дают общую характеристику типичным представителям герметиков, а не отдельным людям. Используйте эти концепции (изменяя детали, чтобы соответствовать хронике) как примеры или вдохновение при создании собственных персонажей. Конечно, это не ограничение, а только предложение.

Алхимик: Партнер по переписке Детей знаний (см. ***«The Book of Crafts»)*** и Сыновей Эфира, он ищет Камень, который является Магией металлов, Совершенной Истинной и Абсолютным Счастьем. Его дневная работа – преподавание истории естественных наук. Он читает на греческом, арабском, латыни и санскрите. Эксперт по свойствам Тасса, он разработал микстуры продлевающие жизнь и порошки, превращающие медь в золото. Его величайшее открытие – Философский камень, который превращает свинец в золото, и то и другое инертные вещества – имеет гораздо большее влияние на живые ткани, полубожественная субстанция. Слово: «очищение».

Астролог: Его искусство выходит далеко за пределы газетных гороскопов, подобно тому, как теория чисел, изучаемая на аспирантском уровне, простирается дальше счета на пальцах. Его дневная работа – преподавание в обсерватории в южной Калифорнии. Он крупная фигура в местном сообществе любителей научной фантастики, кроме того он помогает управлять Планетарным обществом и преподает спортивное ориентирование девочкам-скаутам. Его понимания согласованности фаз периодических процессов снискало ему известность у других герметиков.

Она живет с экстатиком и уделяет внимание изучению Искусства Времени больше чем любой другой герметик. Слово: «точность».

Отшельник: Он призирает общество, развлечения, романтику и сон, но он зачастую осмеливается шагнуть дальше за пределы его Королевства Горизонта, чем другие – чаще, чем это бы ему хотелось, черт подери! – чтобы помочь своему дому бороться с последними одурачивающими программами проклятой Технократии. И ему пришлось мотаться по все Земле, чтобы раздобыть ингредиенты для своего следующего эксперимента, а пока он в Венесуэле или Ириан-Джайя, или в чертовой Новой Шотландии, он заодно может узнать, что к чему, выучить по-быстрому язык, проверить местные магические практики и инвестиционные возможности… Кроме того он должен отслеживать свой портфель акций и охранять всю ту собственность, что он нажил во время карьеры спящего. Удивительно, что он хоть что-то довел до конца! Если так дальше пойдет, он свое зелье бессмертия никогда не сделает. Слово: «неминуемый».

Генерал: Рассчитывайте не него, когда нужно быстро исправить ситуацию. Если он не сможет сделать этого сам, то у него всего есть те, кто смогут. Или он позвонит сенатору или вице-президенту корпорации, одному их тех парней, с которыми он водит дружбу на ежегодных сборищах богемного клуба. Он всегда был членом многих организаций – Фонда популяризации знаний (Elks), Розенкрейцеров, Военно-воздушных сил, КОИНТЕЛПРО (Cointelpro)[32], масонов,

[32] Counter Intelligence Program, «контрразведывательная программа») – секретная программа Федерального бюро расследований (ФБР) по подавлению деятельности ряда политических и общественных организаций США. Официально действовала в 1956–1976 годах. В рамках программы сотрудники ФБР прослушивали телефонные переговоры, осуществляли различные провокации, совместно с полицией проводили

родительского комитета, торговой палаты, клуба любителей военной книги – поэтому и в тайном обществе он в своей стихии. Это все потому, что он с самого начала узнал две простые истины, а именно: (А) вы можете командовать людьми, если командуете собой еще жестче; (Б) люди слушаются намного лучше, если ни кто больше этого не видит.

Прямой человек с крутым характером, элегантный и в форме, и в гражданском платье, пользуется успехом у своей жены и у некоторых других женщин, он сохраняет свою магическую жизнь в тайне, за исключением ежеквартальных посещений своего ковенанта. Он добился довольно многого в доме Таталус, хотя у него еще со времен Офицерской кандидатской школы не было достаточного терпения для добросовестной учебы. Вы можете учиться для того чтобы добиться успеха, но есть и другие способы. Кому нужен огненный шар, когда вы можете вызвать ударный вертолет «Лонгбоу». Слово: «честь».

Кабалист: Он разговаривает и читает на классическом, средневековом и современном иврите, арамейском, сирийском и египетском. Его первая степень по философии была об использовании астрономических символов в мозаичных полах синагог поздней античности. Будучи экспертом в области «трона мистицизма» (Throne Mysticism) он выступает на многих важных еврейских семинарах. Он регулярно создает големов, как это делал ученый раввин Лоев, а его фокусом выступает Тора, которая когда-то принадлежала Моше бен Маймону.

незаконные аресты, распространяли дезинформацию.

Он столп своего общества, женат, имеет двоих детей и дом на Лонг-Айленде, он может проследить свою родословную на 30 колен евреев-ученных и он надеется, что его сын будет стремиться к Искусству. Он поддерживает хорошие отношения с многими группами защиты гражданских прав, а так же с некоторыми открытыми новому членами Небесного хора. Слово: конечно, «кабала».

Риси: Родившись в касте брахманов, он открыл тайную интерпретацию Вед, когда ему было около тридцати. Он управляет индийским рестораном в Манхэттене и внешне походит на обычного бизнесмена, до тех пор, пока вы не посетите его дом, который напоминает индуистский храм много веков назад. Он очень хорошо играет на ситаре, помогает организовывать местную индийскую общину для культурных и политических мероприятий, а так же занимается развитием североамериканского союза низших индийских магов с целью получать информацию о вторжении нефанди. Слово: «Брахма».

Театральный фокусник: Два шоу за ночь и три по выходным в «Пэласе» в Вегасе. Его имя в лучах софитов! Его специальные передачи показывают по кабельному! Его лекции собирают толпы в студенческих городках по всей стране! Он разоблачает спящих мошенников-экстрасенсов – Ури Геллер никогда не остановится в одном городе с ним – планирует каждое шоу подобно изощренному магическому ритуалу удивления и катарсиса. Он работает над запуском своей собственной линии «магических трюков» для массового рынка, однако, под другим именем он печатает статьи в антропологических журналах, основанных на его

исследованиях культов пути левой руки в иудаизме и джайнизме. Слово: «перформанс».

Эриль / Трюлликунстнер (дат. «фокусник, волшебник»): Он трудится над возрождением Великой Традиции Севера и говорит на десяти языках от древнеисландского до фризского. Хотя он и делает вид, что он ненавидит группы неоязыческих викингов, он помогает им в тайне, поскольку Великая Традиция должна иметь обычные компоненты (спящих), в дополнении к ее сверхъестественному составляющему (пробудившиеся).

Он преподает науки связанные со Скандинавией в крупном университете, может вырезать по дереву и камню, и в течение многих лет берет вокальные уроки, чтобы смочь спеть руны (ила, как бы он сказал сам – «практиковать гальд») голосом, который заставил бы плакать Одина[33]. Его тайные отношения с женщиной из Вербены отражение тайно связи Одина с Фреей. Слово: «руна».

Искусства

Орден Гермеса разработал современную магическую традицию девяти Сфер, которые они называют Искусства. Однако, эта система только для удобства, т.к. магия находится за пределами жесткой классификации. Некоторые мастера останавливаются в своем развитии, слепо принимая все более и более косную традицию этих девяти Сфер; в то время как другие двигаются вперед, учась продвигать свой ум и своего Аватара к новым уровням познания.

[33] Или «Odhinn» - норвежская викинг-метал группа.

Орден предпочитает называть Искусства их латинскими именами. Однако обсуждая Искусства с посторонними, они используют общеупотребимые термины (Связи, Сила, Энтропия и т.д.).

Ars Animae (Жизнь)

Известное как Огонь Перерождения, Жизнь совершенствует и возвышает дух, делая его более похожим на золото, или сжигая его остатки, как пепел. Каждый маг разжигает себя, чтобы пережить дальнейшую инициацию; каждый создает жизнь, чтобы доказать мастерство; каждый возвращает к жизни тех, кто может преподать тайны Космоса. Жизнь отделена от четырех стихий, из которых состоит этот мир, и служит звездным мостом в этот мир.

Ars Conjunctionis (Связи)

Conjunctionis или Подобие, передает магическую силу по тайным путям от одной вещи к другой. Любая точка в мире четырех измерений и пяти чувств может быть рассмотрена как открытые ворота к любой другой, если имеется достаточно времени и энергии.

Ars Essentiae (Силы)

Силы – это начало пути мага Ордена Гермеса, а овладении ими показывает ваше положение на Пути Восхождения. Понимание их – главное, жизнеутверждающее деяние герметика.

Ars Fati (Энтропия)

Известный, как Разложение, этот процесс заставляет все материальное распадаться. Он пожирает всю плоть, все народы – все, кроме Мудрости. Разложение оседает на всем,

как легкий туман: его можно заставить обрушиться быстрее на врагов, или отложить его воздействие - на сезон - на себя.

Ars Manium (Дух)

Именуемый Армией фараона, Дух обеспечивает полезными слугами и наделяет знаниями об отдаленных областях. Право командовать обитателями этих сфер приносит его обладателю огромную личную власть. Не стоит доверяться им слишком сильно, поскольку они хотят сорвать Великую работу или отвлечь вас от нее.

Ars Materiae (Материя)

Известная как Глина, сфера Материи используется согласно с волею мага. Сочетание четырех классических основ, она служит средством выражения души Пробудившегося.

Ars Mentis (Разум)

Сфера Разума – это Страж. Отражение Аватара, она отражает то, что он сам хочет. Постигая *Mens*, герметики изучают секреты силы Аватара, и приходят к выводу, что Страж необходим для ясного восприятия Пути.

Ars Temporis (Время)

Время – это магия, которую знают все. Все мужчины и женщины знают, как заполнить свою жизнь доставляющими удовольствие вызовами, сделав ее длиннее. Или как потратить свою жизнь впустую, в серой скуке, так, чтобы она прошла очень быстро. Эта правда жизни может быть раскрыта магически, поэтому усваивайте свое урок хорошо. Или вы подчините время своей воле, или она согнет вас самих.

Ars Vis (Основы)

Основы известны как Юг. Так же как и герметическая традиция, пришедшая из Египта, с юга, так же и скрытым корнем всех вещей является Юг: чистые воды Нила, которые разливаются и удобряют поля; места религиозного поклонения богам; великие пирамиды, символы Пробуждения воли.

Инструменты Искусств

Принимая во внимание точный характер герметической магии, многие сферы имеют специальные «формальные» фокусы, связанные с их использованием. В то время как герметикам-мастерам в качестве фокуса требуется только язык, менее опытным заклинателям используют такие инструменты как:

Общего характера: книги, схемы (богов, планет, цветов и т.д.), игральные кости, первоосновы (воздух, земля, огонь, вода), формулы, геометрические фигуры (круги, треугольники и т.д.), енохианский и другие языки, драгоценные камни, кубки, ювелирные изделия, магические фигуры, Имена, числа, микстуры, кабалистические символы, ритуальные круги (важны для высоких церемониальных магических ритуалов), руны, печать Соломона, оккультные символы, карты звездного неба, карты Таро, притирания (очищающие тело), пергамент, жезлы, оружие, слова силы.

Традиционные фокусы Искусств.

Anima: маленький горящий тигель (Огонь перерождения, изменение), разломанный кокон тутового шелкопряда, семена тысячелетней остистой сосны, знак дельта, произнесение нараспев частей подходящих гласно-сдвинутых

слов[34], символ [|] (активное начало), символ [+] (высшая триада, воздействующая на духовное четвертичное), вода, анк, числа 3, 11.

Conjunctio: магический кристалл, енохианский алфавит, линии между графическими символами, словесные элизии, вложенные одна в другую вещи, числа 2,7, 12.

Essentia: позолоченные железные ключи (иногда намагниченные), первоосновы, магниты, пламя, лед, призмы, наименования огня, воздуха и т.д., духи, пентакли, число 8.

Fatus: песок из сломанных песочных часов, кислота (иногда поливаемая на магического представителя), ржавые гвозди, паутина, обсидиан, слюда, числа 0, 13. Анти-энтропийные фокусы: бриллианты и прочие не подвергающиеся порчи символы.

Manes: колпаки или черные повязки на глаза (для того, чтобы наблюдать за царствами духов), маленькая жаровня для сжигания мерзко пахнущих трав, пентакли различных видов, пергаменты с записанными на них именами духов, темнота, дым, числа 5 и 6.

Materia: руда, глина, наполовину обработанные драгоценные камни, металлические пластины с нанесенной на них руной Материя[35], числа 4 и 5.

Mens: круги, кольца, меч, носящий Имя мага (для увеличения интеллекта), число14.

Tempus: маленькие пирамиды, солнечные часы, карта звездного неба, таящий лед, число 2.

---

[34] Инкантация (заклинание) разбивается на несколько частей/фаз (stages), в каждой из которых есть некое ключевое слово. Между частями инкантаций делается небольшая пауза, а при произнесение смыслового слова делается сдвиг гласных.

[35] Прим. пер.: как я понял, имеется в виду 22 руна германского алфавита «Йнгуз».

Vis: чаша с редким и ароматным напитком, золото, число 1.

Практики

I have bedimm'd
The noontide sun, call'd forth the mutinous winds,
And 'twixt the green sea and the azur'd vault
Set roaring war; to the dread rattling thunder
Have I given f i r e , and rifted]ove's stout oak
With his own bolt; the strong-bas'd promontory
Have I made shake, and by the spurs pluck'd up
The pine and cedar.
– *William Shakespeare, The Tempest*[36]

Драма сновидений (Dream Drama) (Силы, Разум**, возможно вместе со Связями**)**

С помощью этой практики, разработанной в XVI веке венецианским герметиком Джузеппе Малатеста, заклинатель подключается к разуму спящего объекта и проецирует светозвуковую иллюзию, которая разыгрывает его мечту. Учитывая подсознательность элементов и личный символизм большинства мечтаний, с помощью этой практики вы не

[36] Лишь с вашей помощью затмил я солнце,
Мятежный ветер подчинил себе,
В лазурь небес взметнул зеленый вал
И разбудил грохочущие громы.
Стрелой Юпитера я расщепил
Его же гордый дуб, обрушил скалы,
С корнями сосны вырвал я и кедры

– *В. Шекспир, «Буря».*

получите много практической информации, но это все же лучше, чем подслушивать говорящего во сне.

Выполняя эту практику, современные герметики зажигают по всей комнате свечи и ладан, а затем сосредотачивают свой разум на спящей цели. Часто помогает, если маг имеет при себе наволочку, ночную рубашку цели или нечто подобное. Дым от ладана приобретает форму сути иллюзии мечты, которую наблюдает маг, пока он не рассеется.

*Количество успехов при броске определяет продолжительность и красочность иллюзии. Заклинатель может расположить иллюзию где угодно, в поле зрения, или (Связи**) везде, куда он может дотянуться. Эта практика вульгарна.*

Вавилонская башня / Разговор на неведомом языке (Энтропия, Силы**, Разум**)**

В течении XIV века, в часовне в Итальянских Альпах расположилось необычное ответвление Ордена, теократический дом Кастровинчи (Castrovinci). Эта небольшая группа (официально часть дома Экс Мискеланья) пыталась доказать правдивость Библии, повторяя ее чудеса при помощи магии. Критики утверждают, что они подражали пророкам древности в надежде стать богами. В конечном итоге, Инквизиция сожгла большинство Кастровичи, хотя очевидно, что некоторые из них бежали в Африку и Аравию.

Ни кто не отрицает, что в не зависимости от мотивов дома Кастровинчи, они создали несколько полезных практик.

Так называемая «Вавилонская башня» превращает звуки, произносимые человеческим ртом в тарабарщину. Достаточно опытный маг может довести целую толпу до неразберихи. Для создания этого эффекта маг разрывает на кусочки свиток или книжную страницу, а затем, невнятно тихо бормоча, подбрасывает эти кусочки в воздух. Он продолжает бормотать до тех пор, пока все кусочки не коснуться земли.

Противоположная практика, метко названная «Разговор на неведомом языке» меняет речь цели на любой язык, который знает маг, если он понимает множество языков, то различные слушатели могут услышать различные языки. Например, произнесенное на французском языке может быть одновременно заменено для одного слушателя на испанский, а для другого на немецкий язык. Практика не меняет смысл произнесенного, только его язык. Магу не нужно понимать язык, первоначально используемый говорящим, чтобы изменить его. Полезный инструмент во время Великого Конклава, это заклинание облегчает беседу магами со всех концов света.

*Каждый успех полученный магом во время броска на длительное действие означает одного говорящего непонятно («Вавилонская башня»), или один понятный язык («Разговор на неведомом языке»). Эти эффекты длятся одну сцену и работают только в присутствии заклинателя, если при использовании практики не были задействованы Связи**. Это заклинание всегда вульгарно.*

Подчинить невидимое (Прайм*, Дух**)**

Средневековые маги дома Бонисагус разработали этот простой, но одновременно опасный эффект. С его помощью маг вынуждает бестелесный дух проявиться в физической форме, если у духа есть Чары Материализации (Materialize Charm). Эта практика очень рискованная – обитатели Умбры глубоко возмущаются подобным принуждением. Иногда даже слабый дух может привлечь более сильных союзников, чтобы наказать наглого мага.

Чтобы осуществить практику заклинатель дует в прозрачную колбу до тех пор, пока она не запотеет. После этого он приказывает обитателю Умбры появиться, произнося его истинное имя и проговаривая нараспев по енохианасе псалмы сковывания. Если колба разбивается во время материализации, то обитатель Умбры автоматически спасается.

Дух может провести бросок Силы воли, чтобы противостоять этому эффекту; его сложность зависит от Силы воли мага, успехи полученные духом при броске поглощают успехи мага из расчета один за один. Оставшиеся успехи мага определяют, как долго подчиненный дух будет материализован (один час за успех). Обычно эффект не может длиться после следующего рассвета или заката и довольно вульгарен.

Ignis (Силы*, Прайм**)**

Источник удовольствия и специализация всех адептов дома Фламбо, это нестареющие заклинание вызывает пламя из разреженного воздуха и заставляет его выполнять то, что маг пожелает. Завеса из пламени, пылающие шиты, огненные шары и самовозгорание лишь часть его возможностей.

Обряды, используемые герметиками, чтобы заклинать огонь отличаются в зависимости от дома и дополнительных возможностей. Само по себе это базовое заклинание является стандартным в арсенале любого мага Ордена.

В известной степени Силы и Прайм сочетаются в основных заклинаниях эффекта. Этот эффект может быть как вульгарным, так и естественным, в зависимости от обстоятельств и мага. Разбрасывание огненных шаров явно за гранью, однако, взорвавшийся водонагреватель, граната или бензобака – отличный способ для маскировки. Так же необходимо отметить, что эти же сферы могут призвать лед, дождь, молнию или другие удары первооснов.

Врата молний (Силы*, Связи***, Прайм**)**

Чтобы достать хорошо защищенного противника маг может соединить Силы и Связи, чтобы увидеть преграды и средства защиты, чтобы потом спланировать нападение, минуя эти барьеры. Например, представьте себе, что молния может нанести удар по кому-то внутри дома – даже без прикосновения со стенами. Для осуществления этой практики требуется, чтобы маг смотрел через подзорную трубу, пока его напарник будет ритуально разрушать крошечную модель ворот или стен с помощью золотого молота.

Создание этого эффекта приписывают герметику Альбрехту Баварскому, бани Фламбо. Будучи капитаном-наемником в армиях многих немецких военачальников на протяжении XIV и XV он нашел его полезным во время осадной войны. Синхронизировав свои энергетические удары и с атаками катапульт и других осадных орудий, он

замаскировал свое использование магии, и смог обуздать награждающуюся силу Парадокса – хотя бы на какое-то время.

Эта практика наносит урок как обычно, однако игнорирует преграды между заклинателем и целью. Обстоятельства сотворения заклинания определяют, был ли эффект естественным или вульгарным.

Parma Magica (Магический Щит) (Прайм*)

Бонисаагус, выдающийся архимаг, получил огромный авторитет когда изобрел *Parma Magica* (лат. «магический щит»). Эта контрамагическая защита сделала средневековых магов невосприимчивыми к магии друг друга, позволив более мирно общаться. Как инструмент дипломатии *Parma Magica* занимает важное место в истории магии: оно позволило основать Орден Гермеса, и косвенно все Традиции. Орден сделал доступными детали этой практики другим Традициям в течение Великой конвенции, 1457-1466 гг.

Подготовляясь к *Parma Magica*, герметик создает щит, размером с руку из личных вещей, который символизирует его доверие (например, наградной сертификат, обрезанный до размеров щита, или сапфир покрытый гравировкой, напоминающей лицо его наставника). Маг помещает предмет к своему сердцу, а затем ко лбу и каналам Квинтэссенция в нем. Дальше он произносит «Заклинание, чтобы приветствовать гостей» в обратном направлении и помещает *Parma Magica* к своему сердцу – зачастую в кармане рубашки или специальный мешочек.

Эффект Parma Magica позволяет магу накапливать Квинтэссенцию, которую можно использовать только для

*оборонительной контромагии (countermagick), антимагии (anti-magick) и расплетения (**«Mage»**, стр. 172 – 175). За каждый успех полученным им при броске «естественных» эффектов, маг может накопить 2 очка Квинтэссенции, но не более значения его Квинтэссенции / Кольца парадокса. Накопленная Квинтэссенция не исчезает и не теряет своего потенциала и может быть пополнена после использования таким же образом, как и резервы самого мага. Этот щит – естественная магия. Однако, защищающемуся нужно время чтобы воздвигнуть это щит, он не срабатывает автоматически.*

Рассказчик может допустить, что любой персонаж, знающий это заклинание, начинает каждую историю с полным запасом парма-магической Квинтэссенции, если обстоятельства не предполагают другого.

Манипулирование флогисто́ном (Силы*, Жизнь***, Прайм** или Силы***, Материя***, Прайм**)**

По словам Георга Эрнста Шталя (1660 – 1734 гг.), прусского спящего медика и химика, все горючие вещества, живые и неживые, содержат *флогисто́н*. Хотя Кабал чистой мысли и изъял из Гобелена эту концепцию в 1700-х гг. герметические маги по-прежнему управляют *флогисто́ном* в живых существах (используя сферу Жизнь) или неживых объектах (используя Материю), либо чтобы поджечь их, либо чтобы придать им невосприимчивость к вреду, приносимому огнем. Повторно наполнив сожженный объект *флогисто́ном,* маг может вернуть ему прежнее состояние, при условии, что он не был значительно поврежден.

Чтобы поджечь *флогисто́н* герметик подготавливает специальные спички из смеси серы, кожи саламандры и пепла от жертвы элементалю огня. Затем он зажигает спичку и касается ею цели.

Чтобы защитить цель от воспламенения или восстановить сожженную цель, маг должен создать *Parma Magica* (см. выше), сжечь этот щит при помощи *флогистонной* спички, замочить получившийся пепел водой на 10 минут, а затем размазать влажный пепел по цели.

Эффект поджигания флогистона цели с целью нанесения повреждений наносит урон согласно таблице «Повреждения и длительность», аналогичный с возгорание жертвы. Горение наносит урон жертве каждый ход, вместо двух, до тех пор, пока весь флогистон не будет израсходован. Жертва становится неуязвимой к дальнейшему урону от огня, до тех пор, пока ее флогистон не будет восстановлен (нормальная скорость выздоровления).

При защите цели от урона огнем, каждый успех при магическом броске принимается за два успеха при использовании контромагии или бросок поглощения урона огнем. При исцелении человека или восстановлении объекта каждый успех восстанавливает один уровень здоровья повреждений огнем.

Защита внутреннего святилища (Жизнь*, Связи**)**

Этот общий, но тем нее менее могущественный эффект препятствует проникновению незваных гостей в определенную область (зачастую святилище или часовня мага). Никакое живое существо не может войти на

защищенную территорию, пока не разрушит защиту физически или магически.

Это очень сложная практика, которая требует для ее выполнения много времени – как правило, час или более. Самое важное в этом заклинании – это зачарованный мел или краска, которые маг использует, чтобы провести или нарисовать защитный круг вокруг той области, которую он собирается защитить. Затем к кругу добавляются руны, пентакли и имена на енохианском языке, так же в кардинальные точки круга помещаются зажженными специально сделанные свечи. В заключении маг должен пройти вдоль круга и используя жезл из серебра и сердолика, чтобы начертить в воздухе дополнительные защитные руны, произнося соответствующее заклинание. Различные заклинатели используют различные предметы и процедуры, которые согласуются их профессиональной подготовке и вкусу.

Число успехов определяет силу Защиты. Любой пытающийся проникнуть через Защиту должен получить большее количество успехов с помощью атакующей контромагии (или любого другого броска, который установит рассказчик), чтобы сломать или обойти его. В зависимости от обстоятельств, дополнительный бросок Сообразительности + соответствующий навык (например, Умение освобождаться от пут из ***«The Book of Shadows»****) может уменьшить сложность броска контромагии.*

*Жизнь может быть заменена другими сферами или же дополнена, чтобы создать другую Защиту. Дух*** позволяет создать Защиту от духов, Прайм*** – Защиту от магии и так далее. Эта практика обычно вульгарна.*

Святой пентакль (Дух**)**

Этой практике, которой, как говорят, была дарована ангелами, когда магия была юна, обучаются все герметики-адепты во время второго этапа обучения. Однако, пройдет какое-то время прежде, чем они смогут справиться по настоящему могущественными пентаклями – призывающими и сковывающими духов.

Каждый пентакль заклинает духов служить различным целям; хотя «Великий ключ Соломона» и перечисляет 44 из них, Орден хранит в секрете еще 66 для собственного использования. Каждый пентакль может быть начерчен на камне, металле или дереве, или же написан на чистом пергаменте; каждый из них должен быть выполнен при помощи чернил или металлов соответствующих цветов и посвященных соответствующим планетам. Имен ангелов, написанные на енохианском, иврите или латыни, помещаются в определенных пересечениях рисунка вместе с формулами вызова, применяемые с каждым пентаклем, использующие эти имена. Когда маг подготавливает ритуальный круг для своих действий, он приносит или чертит пентакли рядом, чтобы согласится на сотрудничество с духом.

Мудрый маг подготавливает отдельный круг (начерченный лезвием меча), чтобы удерживать обитателя Умбры. Когда обитатель будет вызван, пентакль воспрепятствует ему бежать из своего круга, пока маг не закончит свои дела с ним. Теоретически, знания герметиков гарантируют им немедленное повиновение от вызванных при помощи пентаклей астральных существ; хотя это и

оптимистическое заявление (см. «Правила поведения с обитателями Умбры»), эта практика, выполненная должным образом, может оказать неоценимую помощь.

Эта практика, на которой держится Орден Гермеса, в сочетании с эффектами «Пролом в Барьере» и «Тюрьмы в Барьере» («Gauntlet Prison»), необходима при взаимодействии с вызванными обитателями Умбры. Ее граница определяются границами пентакля. Провал заклинания означает, что нарисованные границы имели изъян, позволяющий духу сбежать, если он того пожелает...

Замедлитель (Время**, Силы** или Силы***, возможно в сочетании с Прайм**)**

Посредством потоков силы или покровительства элементалей маг-герметик может выбрать область или устройство, настроить его на определенный момент времени, определив, когда в будущем он хочет вызвать эффект и выбрать форму энергии. В определенный момент выбранная энергия либо заполнит, либо покинет выбранный объект или область.

Возможности применения практически безграничны. Эта практика может включить свет и отопление в доме за полчаса до вашего прихода; она может установить «бомбу с часовым механизмом», чтобы сломать компьютер вашего противника, вызвав перегрузку напряжения точно в 17:00 по восточному времени. Некоторые напыщенные маги-герметики даже используют «Замедлитель», чтобы создавать удивительные звуковые эффекты, когда они входят в комнату.

Эта практика требует часов (или другого реле времени) в области эффекта. Затем маг устанавливает на часах время эффекта и ломает их.

*Простые эффекты, оказывающие незначительное влияние на историю, могут сработать без броска. Использование их в более драматических ситуациях – например, вывод из строя компьютера врага – требует обычных успехов (см. таблицу «Сфера Времени»). Более могущественные эффекты требуют более высокого уровня Сил; которые появляются из ничего требуют Прайм**.*

Шар пламени Бездны (Силы***, Прайм**** или Прайм*****, Время****, Материя***)**

Ядерная бомба. Требуется время (и множество мертвых магов), чтобы раскрыть это могущественный секрет. Каталоги герметиков приписывают его Белантине Гласс бани Фламбо, хотя Карон Мустай оспаривает его притязания. Процесс создания этого эффекта прост, но вовлеченные в него маги нет.

Заклинание начинается с мольбы богу огня Агни или архангелу Гавриилу; пентакль, который вмещает в себя его сущность (обычно четвертый пентакль Сатурна) начертается на обреченном объекте или территории. Когда заклинание начинается, воздух затуманивается и уплотняется; способные чувствовать магию ощущают, что нагнетаются и ускоряются колоссальные силы, до тех пор пока...

Пламя Бездны вытягивает квинтэссенцию из окружающего пространства, поджигает ее и сжигает все в пределах пентакля. Окружающий воздух всасывается и питает перегретую огненную бурю, которая постепенно

усиливается и нарастает, до тех пор, пока этот «Шар» не взрывается, вызывая феноменальное количество разрушений. Если маг и его пособники не скроются с места происшествия, то они могут быть сожжены во время взрыва; исходя из этих обстоятельств, Белантине добавил привязывающие ко времени заклинания этому колдовству. С тех пор, это заклинание стало непременной принадлежностью нападений Войны Горизонта.

*Этот возмутительно вульгарный, разрушительный эффект направляет квинтэссенцию от каждого неживого объекта (или с Праймом***** так же и от живых существ) в выбранную область и подпитывает огонь в ней. При этом Материя сжимает энергию взрыва в массу размером с бейсбольный мяч, который высвобождает Время, когда маг оказывается в безопасности. Взрыв, когда он происходит, может сравнять с землей небольшой город.*

*Урон, если вы хотите его рассчитать, равен успехам мага, умноженным на пять. Таким образом, маг выбросивший пять успехов наносит 30 уровней здоровья (5 +1 для магии Сил) аграгивных повреждений всему находящемуся в радиусе полумили. Вариант с Силами****** может уничтожить город. Тем не мене обычно контромагией можно поглотить успехи, а существа, способные поглотить урон, могут это сделать. Хотя Примий отчасти и усилил защиту структур Технократии, но эффект по-прежнему сохраняет свое значение.*

Заклинатель может использовать для этого эффекта бросок на длительное действие, добавляющий успехи каждый раз, когда он делает это; однако, не очень умно делать бросок более двух раз – провал или выброшенная неудача могут сразу же запустить эффект. Следует отметить, что это

заклинание нельзя используется не задумываясь. Технократия, как вы можете догадаться, поистине ненавидит его и поэтому разработала аналогичное ответное оружие.

Извлечение эликсира Азота (Distill the Azoth Elixir) (Жизнь***, Прайм***, Материя**, возможно в сочетании с Дух****)**

Азот, «Жизненный принцип» («Life Principle») выделенный мастером Парацельсом, является одним из величайших творений алхимии в истории; современные маги-герметики чаще создают его с помощью химических, а не алхимических процессов. Парацельс, как говорят, носил Азот в секретном отделении в рукояти своего меча. Ученые-спящие утверждают, что он носил на самом деле, было его другим открытием – лауданум – однако Орден Гермеса знает правду.

Азот – это в высшей мере магическая жидкость, которая может излечить любую рану, искоренить любую болезнь, и даже вернуть жизнь недавно умершему – по крайней мере, об этом рассказывают сказки. Лишь немногие маги когда-либо достигают понимания, необходимого, чтобы проверить эти сказки, поскольку создание Азота – это сложнейший процесс, требующий девяти лунных циклов. В новолунье герметик смешивает свою собственную кровь с кровью магического существа (но никогда с кровью неживых) в пузырьке из яшмы с жемчужной пробкой. После этого каждый рассвет он призывает хранителя этого дня (в соответствии с пимандрическими таблицами (Pymandic Charts)). Маг приказывает этому хранителю вознести Девять молитв Имени Божьего (the Nine Orisons of God's Name); во время

этого ритуального песнопения маг сжигает небольшое количество крови из пузырька смешанного с ртутью или другой ценной жидкостью. Спустя девять месяцев последняя капля крови волшебника в пузырьке превращается в глоток Азота.

Согласно Парацельсу, Азот может быть закупорен в склянки и хранится так «не более седмицы» (неделю), не теряя своих свойств.

*За каждый успех полученном при броске на магию, маг может создать один глоток (дозу) Азота, из расчета одна доза за единицу квинтэссенции. Каждая доза исцеляет три уровня здоровья повреждений (даже аграгивных). Десять доз воскрешают человека или существо, умершее в текущей истории. Однако, воскрешенный подобным образом, останется не более чем пустой оболочкой, если его дух не будет тем или иным способом возвращен в тело; Азот возвращает физическую, а не духовную жизнь. Добавление к магии Духа**** может исправить этот недостаток, но ни один современный не добился успеха в приготовлении подобного Азота. Использование Азота всегда вульгарно и чрезвычайно быстро привлекает духов Парадокса.*

Рекомендованная литература

Мы будем говорить снова и снова: Маги – это игра. И точка. В целях повествования эта книга Традиции позволяет себе в высшей мере вольно обращаться со своими источниками. Не используйте ее, пытаясь духовно преобразиться, хорошо?

Тем не менее, приведенные ниже книги могут дать возможность проникнуть в суть герметической парадигмы

понятий, искусства и мысли. Удачного чтения… и не забудьте захватить словарь.

Барретт, Фрэнсис «Маг». Этак книга содержит больше количество занимательных подробностей природного, элемнетального и магнетического волшебства, алхимии и кабалистической магии, а так же биографии известных герметиков.

Бел, Эрик Темпл «Магия чисел». Истрия математической магии, с Пифагором в качестве героя.

Уоллис, Бадж Э. А. «Египетская магия». Отличный общий фон.

Батлер, Э.М. «Миф о маге». Биографическое исследование нескольких известных членов Ордена.

Копенхавер Брайан Р. «Герметика». Перевод греческого «Герметического корпуса» и латинского «Аскления».

Флауверс, Стивен (ред.) «Герметическая магия: постмодернистский магический папирус Абариса». Лучшее общедоступное введение в герметические магические практики доступное в мире спящих.

Фоуден, Гарт «Египетский Гермес: исторический подход к позднему языческому разуму». Эта книга описывает греко-египетский синтез, лежащий в основе герметического мышления.

Гагер, Джон Г. (ред.) «Проклятые скрижали и связывающие заклинания из Древнего мира». Исследование европейских фокусов, их эффективности и методов их изготовления.

Годвин, Джоселин «Роберт Фладд: герметический философ и исследователь двух миров». Исследование герметика и его убеждений.

Халеви, Дзев Бен Симон «Кабала: традиция скрытого знания». Комплексный водный курс с большим количеством иллюстраций.

Кинг, Фрэнсис «Магия: западная традиция». Хорошая история западного оккультизма.

Клоссовски де Рола, Станислас «Алхимия: тайное искусство». Отличный вводный курс с иллюстративными гравюрами.

Лолор, Роберт «Сакральная геометрия. Философия и практика». Это книга содержит объяснения, почему геометрия лежит в основе структуры вселенной.

Скотт, Вальтер (ред. и перевод). «Герметика: древнегреческие и латинские произведения, содержащие религиозное и философское учение приписываемое Гермесу Трисмегистру». Основные труды Ордена, доступные спящим.

Дополнения к ролевой игре *«Искусство волшебства»* ранее издаваемой *Lion Rampant*, *White Wolf* и *Wizards of the Coast,* теперь же выпускаемой *Atlas Games*, Джонатаном Твитом. *«Орден Гермеса: исчерпывающее описание средневекового собщества волшебников»* и *«Орден Гермеса»,* оба эти дополнения к *«Искусству волшебства»* подробно рассказывают об Ордене в мифическую эпоху.

Геннеп, Арнольд ванн «Обряды перехода» (пер. Моникой Б. Визидом и Габриэль Л. Кафе). Межкультурное изучение инициации.

Уотерфилд, Робин (пер.) «Теология арифметики: на пример мистическог, математического и космологического символизма первых дести чисел». Этот перевод сочинений Ямвлиха дает ключ к пониманию герметической теории чисел.

Уэбб, Дон «Семь лиц тьмы: практика тифонской магии». Исследование «темной» стороны герметизма, пути Тифона.